DVD-9GB JOC FULL: RACE THE WTCC GAME

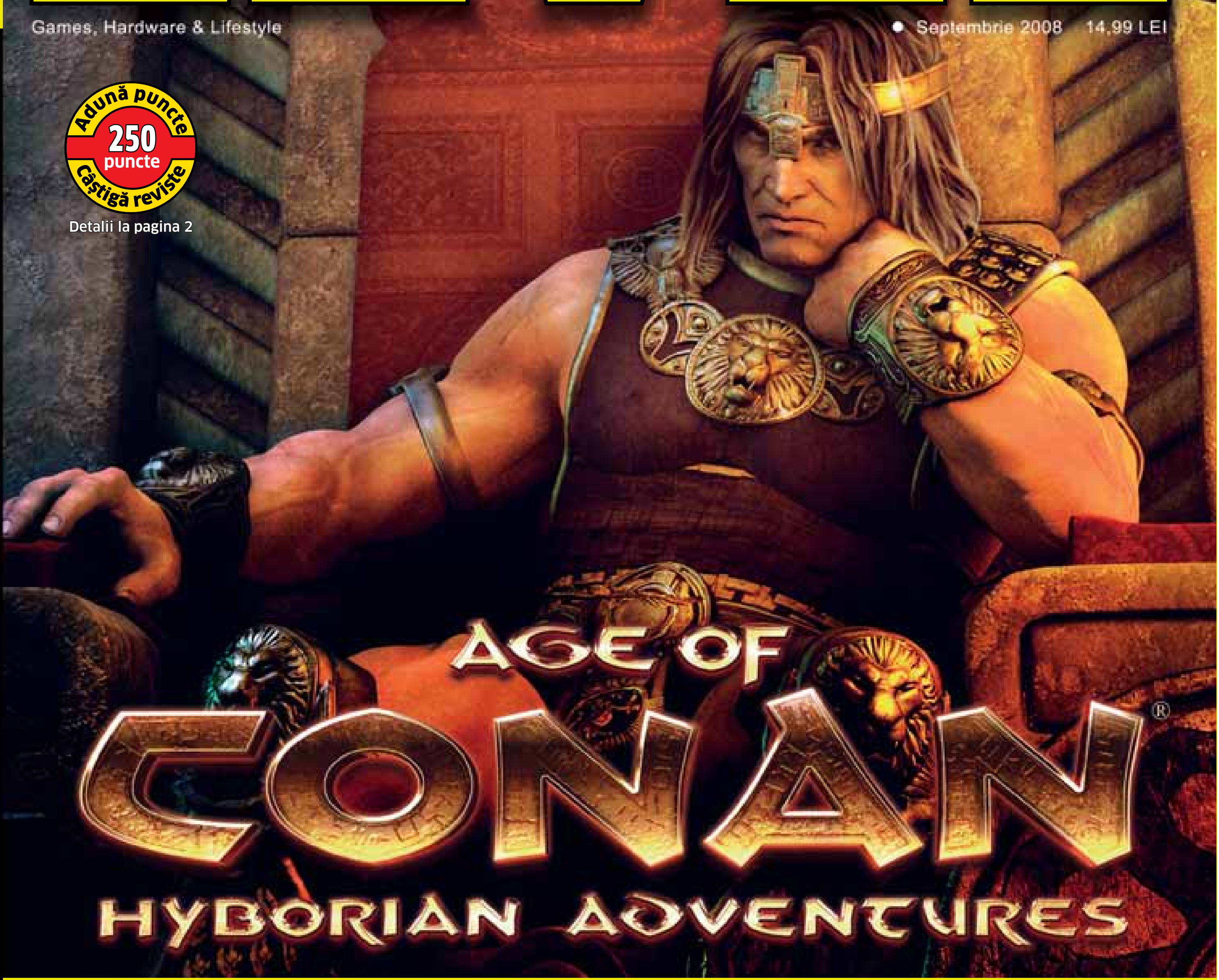
LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

Septembrie 2008 14,99 LEI

Adună puncte 250 puncte câștigă reviste

Detalii la pagina 2



AGE OF CONAN® HYBORIAN ADVENTURES



24 preview PRINCE OF PERSIA



38 review BATTLEFIELD: BAD COMPANY



16 special MMORPG - SE CAUTĂ EROI

6421887200866 09

REVIEW LEGEND: HAND OF GOD ▸ DEVIL MAY CRY 4 ▸ FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE ▸ SAMURAI WARRIORS 2 ▸ ETRIAN ODYSSEY ▸ SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ ▸ SUPER SMASH BROS. BRAWL PREVIEW CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ▸ BRÜTAL LEGEND SPECIAL WARHAMMER 40,000 5TH EDITION ▸ SILENT HILL ▸ R.I.P. IX LOST & FOUND DEFCON ▸ THE SETTLERS : RISE OF AN EMPIRE INDIE JETS'N'GUNS GOLD ▸ THE WHITE CHAMBER RETRO DUNGEON KEEPER 2 MODS D.I.P.R.I.P.

LEVEL Septembrie 2008

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ■ BATTLEFIELD: BAD COMPANY ■ DEVIL MAY CRY 4 ■ AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei
(laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 21.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.



În curând, într-o revistă LEVEL de lângă voi

Sfârşitul verii a adus şi pentru noi un aparat de aer condiţionat. Cam târziu, dar nu-i de lepădat. Asta înseamnă că deja lucrăm în alte condiţii, mai omeneşti şi-l putem primi pe noul coleg cu convingerea că nu va lucra alături de noi năduşind. Sincer să fiu, ne-am săturat de transpiraţi. Numele noului redactor LEVEL este A.L., se semnează Caleb şi vegetează, deocamdată, cu un etaj mai jos. Teoretic, de la 1 septembrie el este ca şi angajat. Practic, mi-e teamă să nu întârzie până pe 2 septembrie.

Până atunci însă, mai sunt multe de făcut. Vom avea la dispoziţie doar câteva zile pentru a strânge tonele de materie primă de la Games Convention 2008, iar apoi o săptămână pentru a le întinde pe hârtie. Dacă nu mă înşel, în ziua în care ediţia de septembrie va ieşi pe piaţă (acum?!) noi vom fi intrat deja în pâinea „gameristică" din Leipzig. Aşadar, pregătiţi-vă pentru un reportaj amplu cu şi despre cele mai importante jocuri ale momentului, dar mai ales ale viitorului nu prea îndepărtat, în cadrul ediţiei de octombrie a revistei LEVEL. Deocamdată, să sperăm că am ajuns cu bine la faţa locului, Grim şi Cosmin şi-au îndeplinit norma zilnică, aerul condiţionat funcţionează, iar Jean încă mai boxează.

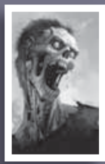
A, şi să nu uit. Nu ştiu cum se face, dar lucrăm (din nou) de zor la reconstruirea din temelii a site-ului LEVEL. De această dată, treaba este coordonată chiar de noi, iar cu puţin sprijin din partea vulturilor de deasupra s-ar putea să ne iasă. Nu pe nas, ci exact ceea ce ne dorim noi - un loc de întâlnire relaxant, special amenajat nu numai pentru noi, dar mai ales pentru voi. Momentan, sunt curios cine-l va face. Omul „nostru" sau Versace?

■ **KiMO**



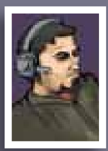
CUPRINS

KiMO



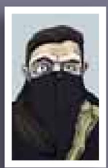
1. Battlefield: Bad Company
2. Super Smash Bros. Brawl
3. DEFCON

Koniec



1. Battlefield: Bad Company
2. DEFCON
3. Super Smash Bros. Brawl

cioLAN



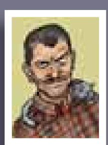
1. Age of Conan: Hyborian Adventures
2. Devil May Cry 4
3. DEFCON

Bogdans



1. BenQ Joybook A53
2. Canon Pixma MP610
3. D-Link Dir-855 Xtreme N Duo Media Router

Marius Ghinea



1. Battlefield: Bad Company
2. DEFCON
3. Age of Conan: Hyborian Adventures



Conan a dat, Conan a luat, fie numele lui scăldat, dar niciodată întinat. Iată că s-au adunat la gura sobei o armată de trei veterani într-ale MMO-ului plus una bucată cioLAN, mare amator de cimmerian, şi s-au pus pe depănat. Opt pagini le-a luat, aşa că dă-te jos din pat. Fii tare. Pentru Conan, pentru un MMO care pe unii acum îi cam doare.

Age of Conan: Hyborian Adventures



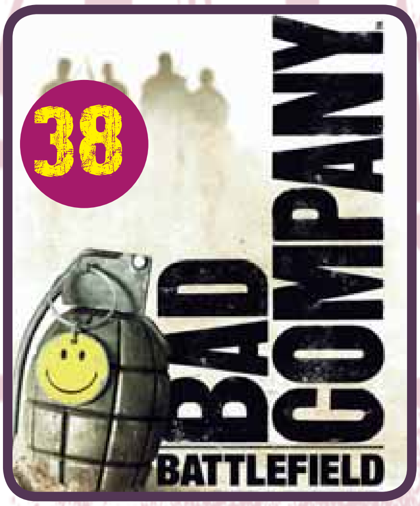
Faimosul prinţ persan a adoptat un nou stil vestimentar, şi-a luat jumătatea de-o mână, iar acum o plimbă sub clar de lună.

Prince of Persia

Call of Duty: World at War



Din nou pe front, din nou prin tranşeele celui de-al Doilea Război Mondial. Pregăteşte-te să scoţi baioneta şi aruncătorul de flăcări de la naftalină, ca să scapi fundurile capitaliştilor de săbiile imperialiştilor japonezi pentru a... tre... câta oară!?



Eşti stresat, facturile te-au îngropat, iar banca ţi-a scos casa la mezat? Vino în Bad Company! Ţi-am pregătit un salariu motivant, trei fraţi de la Urlaţi şi un arsenal de pocnitori cu care să îngropi Balcanii.



Super Smash Bros. Brawl

64

Super bătaie cu unele dintre cele mai îndrăgite şi mai cunoscute personaje din jocurile care încă mai răsar din Ţara Soarelui Răsare. Vino să le-o tragi tare!



30

Silent Hill nu este doar joc. Silent Hill este poveste şi groază. Foarte multă groază.

Tăcere peste Silent Hill



16

Ce-o mai fi şi MMORPG-ul ăsta, dom'ne? Cu ce se mănâncă? Dar oare chiar e mâncare? În cazul în care te-ai născut ieri, află acum ce se ascunde în spatele celor mai renumite MMO-uri ale momentului, într-un articol care le dezbracă la pielea goală, le pătrunde pe îndelete şi se cuibăreşte dincolo de aparenţe.

MMORPG
Se caută eroi

Demo: Code Of Honor 2: Conspiracy Island / Legend: Hand of God / Space Siege / Supreme Ruler 2020 / X Motor Racing

MODs: Alien Swarm v1.3 (UT2004) / Alien Swarm Patch v1.3 - 1.32 (UT2004) / Bloodstone - The Journey Home (Half-Life 2) / DEFCON Christmas Theme (DEFCON) / DEFCON Space6 Map (DEFCON) / Get a Life v1.0 (Half-Life 2) / Get a Life Patch v1.1 (Half-Life 2)

Filme: Afro Samurai / Bayonetta / Black Prophecy / Darksiders / Dark Void / Dead Space / Warhammer 40,000: Dawn of War 2 / EndWar / Fallout 3 / Far Cry 2 / Gears of War 2 / I Am Alive / LittleBigPLanet / LEGO Batman / Midnight Club: Los Angeles / Mirror's Edge / Mortal Kombat vs DC Universe / Prince of Persia / Project Origin / Quantum of Solace / Rag Doll Kung Fu / Rage / Resident Evil 5 / Resistance 2 / Siren: Blood Curse / Spider-Man: Web of Shadows / Tomb Raider: Underworld / Wolfenstein

Imagini: DC Universe Online / Killzone 2 / Necrovision / Resistance 2 / Wolfenstein

Wallpaper: Alone in the Dark / Project Origin / Rise of the Argonauts

Screensaver: Call of Duty 4: Modern Warfare

Drivere: ATI Catalyst 8.7 CCC / NVIDIA ForceWare 175.19

Patch: Command and Conquer 3: Kane's Wrath v1.01 / Race Driver: GRID v1.2 / Mass Effect v1.01a

Antivirus: AVG Free Edition 8.0 Build 138a.1332 / Trojan Killer 1.3.3.2

Freeware: ATI Tray Tools 1.4.7.1211b / Hamachi 1.0.2.5 / nVidia nTune 5.05.54.00 / Orbit Downloader 2.7.3

Shareware: DAEMON Tools Lite 4.30.1 / Total Commander 7.04

EXTRA: Final Fantasy VII: The Dark Cloud (versisune completă) / GORE Special Edition (versiune completă) / Mass Effect: Bring Down the Sky / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD



Space Siege - Un nou action-RPG de la Gas Powered Games. Chris Taylor a părăsit în sfârşit cavernele şi s-a avântat în spaţiu pentru a ne oferi un succesor inovator pentru seria Dungeon Siege.

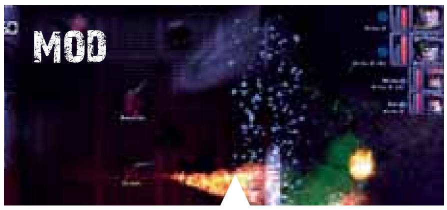
Supreme Ruler 2020 - Dedicat mai ales fanilor hardcore, Supreme Ruler 2020 duce strategia globală la un nou nivel, îngreunând viaţa sioniştilor de ocazie care aspiră la dominarea lumii.



E3 2008 Video Extravaganza! Afro Samurai, Darksiders, Dark Void, Dead Space, Gears of War 2, I Am Alive, Mirror's Edge, Prince of Persia, Rage, Tomb Raider: Underworld, Wolfenstein - iată câteva dintre titlurile care au ţinut capul de afiş la E3, motiv pentru care am selectat aproape tot ceea ce ne-a dat mai bun ediţia din 2008. Stingeţi luminile şi pregătiţi floricelele. Să curgă filmele!



Bloodstone - The Journey Home - Cine-a zis că RPG-ul nu face casă bună cu Half-Life 2 (Episode 1)? În Bloodstone, eşti un ţăran care se avântă într-o misterioasă lume a magiei, ce pare să piardă lupta împotriva unei rase mult mai avansate din punct de vedere tehnologic.





Alien Swarm - Nu este tocmai nou, însă nu aveam de gând să-l lăsăm să prindă rugină. Alien Swarm este o conversie totală de excepţie, un „top-down shooter" excelent ce nu trebuie să lipsească de pe hardurile fanilor jocului UT2004. Cine n-are, să-şi cumpere!

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 1024x768 şi o adâncime a culorii de 32 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP. Sub Windows Vista interfaţa este în stadiul BETA. Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 6.02 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 1024x768, o adâncime a culorii de 32 biţi !



După atâtea strategii şi RPG-uri care au dominat oferta de jocuri full din acest an, iată-ne în sfârşit în faţa unei schimbări de direcţie. Cum simulatoarele auto, ca şi arcade-urile (de ce nu?), au lipsit cu desăvârşire în 2008, am ajuns la concluzia că RACE este alegerea ideală pentru luna septembrie. Ca să oferim un joc precum RACE, care încă se vinde ca pâinea caldă, a trebuit să renunţăm la ceva. Este vorba despre componenta multiplayer online din joc, funcţională în mod normal doar cu ajutorul clientului Steam şi al unei chei unice de care Eidos nu a vrut să se despartă nici cu slujbe. Şi totuşi... RACE-ul nostru cel de toate zilele poate fi jucat fără probleme în LAN, iar dacă dispuneţi de o conexiune la internet, îl puteţi juca chiar şi online, cu condiţia să vă ştiţi între voi şi să folosiţi programul Hamachi, pentru a crea sau a vă conecta la un server dedicat pus de voi la bătaie, că doar nu l-am inclus pe DVD degeaba. Apoi, forumul LEVEL este mare, iar dacă aveţi nevoie de sfaturi şi ajutoare umanitare în a configura un server Hamachi, forumiştii cu dare de mână vă vor ajuta.

Ce este RACE? În primul rând, este un joc în spatele căruia se află o armată de profesionişti într-ale simulării pe patru roţi, care au reuşit să ne ofere unul dintre cele mai bune simulatoare auto din toate timpurile, fără să uităm de fenomenalele titluri din seria GTR şi recentul RACE 07. Evident, o parte din succesul acestor jocuri se datorează pasiunii cu care au fost lucrate. RACE a luat naştere şi datorită faptului că GTR-urile au speriat mulţi gameri, care au fugit să-şi potolească setea de viteză pe alte trasee conduse de legi fizice de pe planete nedescoperite încă, jocul dovedindu-se a fi o alternativă de luat în considerare de toate categoriile de jucători. În RACE viaţa este mai uşoară, însă dacă doreşti, totul poate fi ca înainte, pentru că-l putem transforma într-o experienţă cât se poate de reală. Renunţăm la asistarea tracţiunii, nu mai blocăm roţile în frână, schimbăm vitezele manual şi datele problemei se schimbă. Totuşi, în realitate, în timp ce conduci un vehicul, primeşti şi procesezi mai multe informaţii decât tolănit într-un scaun în faţa calculatorului. În realitate, este mai uşor să controlezi o maşină decât într-un simulator şi de aceea trebuie să folosim tot ce putem pentru a stăpâni bestiile de fier. Aici, chiar şi cel mai mic detaliu te ajută. Să luăm controller-ul folosit, de exemplu. Dacă cu un gamepad bun te mai descurci, tastatura iese din discuţie (ai vrut realitate, tată!), şi nu doar din cauza lipsei feedback-ului, dar şi a faptului că nu putem să acţionăm progresiv acceleraţia, frâna sau direcţiile. Soluţia ideală este un volan decent, foarte bine calibrat. Setările din joc, în special alegerea punctului mort pentru direcţie, acceleraţie şi frână sunt la fel de importante. În aceste condiţii, rezultatele încep treptat să se vadă şi aduc cu ele satisfacţia de a scoate untul din acest joc.

La reuşita jocului au contribuit şi datele la care producătorii au avut acces în urma colaborării cu Eurosport, canalul care transmite cursele din WTCC. Cu toţi parametrii de funcţionare la dispoziţie, celor de la SimBin nu le-a fost foarte greu să genereze un comportament diferit pentru fiecare maşină în parte. Maşinile sunt bine modelate, au partituri distincte, iar traseele sunt atent lucrate pentru a semăna cât mai mult cu cele din WTCC, engine-ul care se ocupă de partea de damage fiind prezent la datorie atât vizual, cât şi în controlul maşinii. Asta în cazul în care nu trebuie să abandonăm cursa, evident. AI-ul nu a fost lăsat nici el de izbelişte, cel din RACE fiind un adversar pe cât de puternic, pe atât de corect.

Jocul oferă cinci moduri de joc, unul din ele fiind chiar participarea în campionatul WTCC, cu structura reprodusă întocmai ca în realitate: recunoaştere traseu, calificări, tur de încălzire şi două curse pe weekend. Mai putem participa în curse la volanul unor „patrupede" clasice din campionatul WTCC 87 şi bărzăuni Mini Cooper, multiplayer-ul rezervându-ne distracţie în LAN şi online, dar cu Hamachi în cazul nostru, fiecare cursă putând fi parcursă în compania a încă 25 de piloţi. Iar dacă nici acum nu v-aţi convins că RACE este o bijuterie de joc, instalaţi-l măcar ca să admiraţi cel mai adevărat asfalt pe timp de ploaie din toate timpurile până la RACE 07.






PLAY TRUE COLORS
Play WiDE Play LG
Seria LG FLATRON L7W Wide Color Gamut
reproduce culorile cu fidelitate de 100%, fără distorsionări.
Te bucuri mai mult de imagini cu 100% culori reale!
10000:1
Monitoarele LG FLATRON L7W expun tonurile întunecate și strălucitoare mai aproape de realitate, mulțumită ratei de contrast încă nedepășită pe piață, DFC 10000:1. Simți fiecare nuanță a realității văzută pe ecran.
WCG 100%

Monitor 19"



L1953TR



L1972H

DIAGONALA 19"
TIMP DE RASPUNS 2 ms
CONTRAST 5000:1
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
DESIGN EXCEPŢIONAL



W1942S/T

DIAGONALA 19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelul W1942T)

Monitor 20-22"



W2042S/T
W2242S/T

DIAGONALA 20"/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 8000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D (doar la modelele W2042T/W2242T)



W2252TQ

DIAGONALA 22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D
DESIGN EXCEPŢIONAL



L227WT

DIAGONALA 22"
Wide Color Gamut 100%
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST: 10000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
DVI-D

Monitor 24"



L245WP

DIAGONALA 24" Panel MVA
TIMP DE RĂSPUNS 8 ms
CONTRAST 1000:1
LUMINOZITATE 500 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 178/178
HDMI, USB, jack audio, component, pivot



L246WH

DIAGONALA 24" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 2000:1
LUMINOZITATE 400 cd non-glare
UNGHI DE VIZIBILITATE 170/170
HDMI, USB, component, jack audio

LCD TV Monitor



M1921A



M198WA

DIAGONALA 19"/19" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART



M208WA



M228WA/WV

DIAGONALA 20"Wide/22" Wide
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe 2 X 3W, telecomandă,
DVI-D, S-Video, SCART
HDMI (doar la modelul M228WV)

PARTENERI: ASESOFT, RHS Your IT Supplier, Ultra PRO Computers

RELAŢII CLIENŢI: 031 228 35 42

LG Life's Good

www.lge.ro



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION VA ÎNTÂRZIA

Programat inițial pentru lansare în intervalul 1 ianuarie - 30 martie 2009, Splinter Cell: Conviction a fost amânat. Ubisoft a confirmat acest lucru, spunând că jocul va urma să apară în anul fiscal 2009-2010, adică între 1 aprilie 2009 și 30 martie 2010. Nu s-a dat un motiv clar al amânării, dar nici alte detalii care să ne facă să pricepem despre ce e vorba.

Ca un reminder, vă spunem că jocul va fi lansat pe PC și pe Xbox 360 și va fi diferit de ceea ce ne obișnuisem să vedem în jocurile cu Sam Fisher. În sensul că, în Conviction, nu vom mai avea partea de arme și echipament de ultimă generație, ci va trebui să ne bazăm pe mediul înconjurător, orice obiect putând fi folosit pe post de armă.



GAMES FOR WINDOWS LIVE - COMPLET GRATUIT!

Anunțul ne-a fost aruncat la picioare cu ocazia Microsoft's GameFest 2008 și subliniază clar că serviciul Games for Windows Live în versiune Gold va fi de acum înainte gratuit pentru oricine și pentru orice joc lansat de Microsoft până acum și de acum înainte sub umbrela GFW. Vestea vine însă după luni de zile în care Microsoft a câștigat (sau a încercat să stoarcă) bani buni de pe urma unor servicii oferite gratuit de orice alt joc pentru PC de pe piață, numai de ale lor nu (vezi Halo 2, Gears of War etc.).

Concret, pentru tot ceea ce înseamnă multiplayer - achievements, matchmaking, destrăbălarea cross-platform cu posesorii de console Xbox 360 în jocurile ce o suportă, voice chat și multe altele, nu vom mai fi nevoiți să achiziționăm serviciile GFW în variantă Gold.

Schimbările au intrat deja în vigoare, Microsoft adăugând că va lansa în curând varianta pentru PC a Games for Windows Marketplace, un serviciu similar cu Xbox Live Marketplace. Nu știm deocamdată ce fel de jocuri vor putea fi achiziționate prin intermediul acestuia, însă este cert că ne va oferi filme, demo-uri, conținut adiacent pentru jocurile ce-l suportă, patch-uri și altele.

Vestea este însă și mai bună pentru cei care au plătit până acum pentru serviciile GFW în variantă Gold, cărora Microsoft le va returna toți banii.



E3 - O MARE DEZAMĂGIRE

Marile companii producătoare de jocuri și-au exprimat nemulțumirea față de modul în care a decurs summit-ul E3 anul acesta.

După ce acum doi ani de zile a atras 60.000 de oameni, anul trecut doar 4.000 au călcat pragul summit-ului. Anul acesta doar 5.000 au fost prezenți, dar și aceștia, în marea majoritate, erau membrii ai presei, care au intrat pe baza invitațiilor puse la dispoziție de producători. În principiu, astfel s-a putut vizita E3-ul anul acesta, adică pe bază de invitație, iar fetele vesele (Booth Babes), care trebuiau să rupă norma, probabil și-au găsit ceva mai bun de făcut pentru că nu le-a văzut nimeni.

Bineînțeles că nemulțumirile au apărut la sfârșitul summit-ului, producătorii de jocuri manifestându-și dezamăgirea față de cum a decurs evenimentul anul acesta. Nu mai e nevoie să vă spun că s-au investit o grămadă de bani. Unele dintre cele mai mari pavilioane au costat între 6 și 10 milioane de dolari. O să spuneți că e puțin în comparație cu bugetele companiilor producătoare de jocuri implicate în eveniment, dar să știți că nu e o sumă de ignorat.

John Riccitiello, CEO al Electronic Arts, a declarat: „Urăsc E3-ul sub această formă. Dacă E3 nu va reveni la forma inițială, vom fi nevoiți să organizăm propriile noastre evenimente private".

Laurent Detoc, președintele Ubisoft North America: „Anul acesta E3-ul a fost groaznic. O mulțime de oameni obișnuiau să vină la E3. Acum parcă ar fi o expoziție de țevi într-un subsol obscur".

Președintele Sega America, Simon Jeffery, a declarat că nu intenționează să ajungă să investească 5 milioane de dolari pentru E3 și să nu obțină niciun rezultat. Dar a menționat că o îmbunătățire a imaginii E3-ului, printr-o promovare mai bună, ar atrage retailer-ii care au abandonat evenimentul.

Analiștii sunt de părere că summit-ul își va regăsi echilibrul și va reveni la nivelul de popularitate de care s-a bucurat în trecut, dar cu condiția să fie la fel de spectaculos ca în zilele lui bune.



GEARS OF WAR. FILMUL

Era de așteptat ca Gears of War, action-ul dement al celor de la Epic, să-și croiască drum tocmai până pe marile ecrane. Gândiți-vă și voi puțin. Un protagonist cu gâtul cât pulpanele lui Schwartzenneger, cu scurte accese de sensibilitate, înarmat cu ditamai pușcociul, ucide milioane de mutanți și îneacă lumea într-un ocean de sânge. V-am mai spus că are o flintă cât gorunul lui Horea? Cu drujbă, pentru numele lui Dumnezeu!!! Cum nevoia să nu faci un film cu așa ceva? În fine, tocmai ce am aflat și noi că adaptarea cinematografică a lui Gears of War va fi regizată de către Len Wiseman, regizorul lui Live Free or Die Hard, Underworld și Underworld Evolution. Wyck Godfrey, producătorul, a declarat că Gears of War este programat pentru lansare în 2010. Bun așa.

TEKKEN 6

Deși la E3 nu s-a menționat nimic de Tekken 6, într-un interviu pentru GameEX Magazine, Haruki Suzaki de la Namco Bandai a dezvăluit faptul că jocul va apărea în magazine în decembrie anul acesta. Fericiți posesorii de PS3, căci ei se vor bucura de joc. Pentru moment nu se știe dacă va fi lansat în exclusivitate pentru PS3, dar n-ar strica să se mai bucure și cei care nu au console. În Japonia, jocul și-a făcut apariția în sălile de jocuri arcade încă din noiembrie anul trecut.



I AM ALIVE

Ubisoft lucrează în prezent la un nou joc intitulat „I Am Alive", care va fi un „edgy survival-adventure". Acțiunea jocului se va desfășura în Chicago, un oraș din care au rămas doar niște ruine, după ce a fost devastat de un dezastru natural, pe care nimeni nu știe ce l-a cauzat. În acest joc, gamerul va trebui să gândească fiecare mișcare, să-și asume riscuri și să reacționeze la tot ce se întâmplă în jurul său. Dar atenție, căci fiecare decizie luată va afecta în mod direct atât personajul principal, cât și pe celelalte care se află lângă el la momentul respectiv. Prea multe detalii despre joc nu se cunosc, cu excepția faptului că va fi lansat în primăvara anului 2009.



SE VOR LANSA

Mercenaries 2: World in Flames	PC, PS3, X360	ElectronicArts
Spore	PC	ElectronicArts
Star Wars: The Force Unleashed	PC, PS3, X360, Wii, PS2	LucasArts
Brothers in Arms: Hell's Highway	PC, PS3, X360	Ubisoft

TOM CLANCY'S HAWX AMÂNAT



Sam Fisher nu este singurul leneș de pe lista Ubisoft. Astfel, am fost informați că și Tom Clancy's HAWX se va lăsa așteptat. Simulatorul urma să fie lansat pe piață în septembrie anul acesta, dar va fi amânat până în ianuarie, cel târziu martie 2009. Ca și în cazul Conviction, nu s-au menționat motivele amânării.

Se pare că și FPS-ul Brothers in Arms: Hell's Highway va întârzia o lună (probabil pentru a acoperi golul lăsat de HAWX) și va fi lansat pe data de 26 septembrie și nu pe 26 august cum era programat.

Pe lista Ubisoft mai sunt pregătite pentru lansare următoarele titluri: Far Cry 2, Tom Clancy's Endwar, Shaun White Snowboarding și Prince of Persia. Să sperăm că nu vom auzi de încă o amânare.



DECKMASTER HOBBY GAMES CONVENTION

În perioada 11-12 octombrie a anului curent, Deckmaster Hobby Games va organiza la Timișoara cea mai mare convenție de tabletop gaming din țară. Evenimentele vor acoperi toate jocurile de interes larg și se vor prezenta sub forma concursurilor cu premii destul de mari cât să facă să merite o deplasare din orice colț al țării.

Din program fac parte concursuri de Magic: The Gathering, World of Warcraft Trading Card Game, campionatul național de Warhammer 40 000, Dungeons and Dragons Miniatures, Settlers of Catan și altele. Pe lângă evenimentele principale din fiecare categorie, se vor mai organiza concursuri mai mici pentru a satisface preferințele tuturor în materie de format competitiv.

Convenția se va desfășura pe parcursul a două zile, câștigătorii evenimentelor principale fiind premiați în fața tuturor participanților în seara celei de-a doua zile. Sunt așteptați jucătorii cei mai buni din comunitățile tabletop din Timișoara, Cluj Napoca, Sibiu, Brașov, București, precum și o parte din comunitatea din Budapesta și Szeged și eventualii lupi singuratici care-și mai fac apariția la câte un eveniment major.

Pe lângă turneele cu premii, vor mai avea loc sesiuni de jocuri amicale și demonstrative pentru începători. Pentru cei interesați, Deckmaster Hobby Games din Timișoara, Hobby Games din București și Holdfeny Fantasy din Budapesta vor pune la dispoziție o gamă largă de produse spre vânzare, de la cărți de joc la miniaturi și boardgames.

Pe măsură ce convenția se apropie, detalii suplimentare vor fi publicate la http://conventie.deckmaster.ro.

FINALELE CAMPIONATELOR ROMÂNEȘTI DE COUNTER STRIKE (SEZONUL III) ȘI WARCRAFT III (SEZONUL III)

Cel mai recent eveniment major din lumea gamerilor a fost organizat de către Arena Cyber League în internet cafe-ul bucureștean Wired, în data de 12 iulie 2008. La eveniment s-au prezentat atât echipe din orașul gazdă, cât și din provincie. Acesta a beneficiat de transmisie live pe internet prin streaming-ul oferit de pbx tv.

Meciurile echilibrate au făcut ca tensiunea să crească odată cu împuținarea echipelor, iar finala a fost una echilibrată și nu lipsită de surprize, în care finaliștii sezonului II, ploieștenii de la echipa Elite Squad, i-au avut ca adversari pe cei din echipa True Gaming Alliance din București. Meciul a fost câștigat de True Gaming Alliance, iar pe locul 3 s-au clasat membrii echipei Hazzard.

Premiile Finalei Sezonului 3 CRCS au fost:

Locul 1: TGA 1500 Lei + 5 x 5Hv2 Headsets oferite de SteelSeries
Locul 2: eS 1000 Lei
Locul 3: hazzard 500 Lei

Pe această cale anunțăm deschiderea sezonului IV de înscrieri în Campionatul Român de Counter Strike. Mai multe detalii puteți găsi pe site-ul ACL: www.acleague.ro.

Pentru finala campionatului Național de Warcraft III s-au calificat 12 jucători, iar câștigătorul a fost același ca și în sezoanele precedente:

Locul 1: Nightend 150 Lei + Siberia Neckband oferite de SteelSeries
Locul 2: Jorga 150 Lei
Locul 3: Gerila 100 Lei



FABLE 2 ÎN OCTOMBRIE

În cadrul E3, Microsoft a anunțat că Fable 2 este aproape gata şi ne-a asigurat că va fi lansat în luna octombrie. De curând, stăpânii lui Molyneux au prins nițel curaj şi au îndrăznit să ne furnizeze data exactă de lansare a mult lăudatului RPG-simulator-de-erou-cu-câine-şi-un-storyline-de-opt-ore. Astfel, conform declarațiilor oficiale, Fable 2 va fi lansat în data de 21 octombrie 2008 în Statele Unite, lansarea europeană urmând să aibă loc trei zile mai târziu, adică în 24 octombrie 2008. Reamintim că, pentru moment (având în vedere „episodul" Lost Chapters şi faptul că sigla Microsoft tronează şi pe cutia cu Windows Vista, nu doar pe Xbox), Fable 2 va fi lansat exclusiv pentru Xbox 360.





WRATH OF THE LICH KING ÎN IARNĂ

Farmați şi vă bucurați! Blizzard a confirmat că expansion-ul Wrath of the Lich King va vedea lumina zilei până la sfârşitul anului. Deşi n-au furnizat o dată exactă, oamenii de la Blizzard au estimat că Wrath of the Lich King va fi gata pentru lansare în intervalul octombrie – decembrie.

GRAND THEFT AUTO IV PENTRU PC

Să nu vă mirați dacă, prin noiembrie, să zicem, copilul pe care îl iubiți ca pe ochii din cap şi îl vedeți deja doctor sau inginer va intra în casă şi, cu un zâmbet pe buze şi un Desert Eagle în mână, vă va cere bani pentru un upgrade serios. E vina lui GTA4, care s-a hotărât într-un final să-şi arate fața şi pe PC. Oficial, cum altfel!? Rockstar a confirmat că o versiune pentru PC-uri este în lucru şi ne va sminti odraslele începând cu 18 noiembrie (21 noiembrie în Europa). Run to the hills!!!!!!!




Dell™ recomanda Windows Vista® Home Premium
XPS
intel
Core™ 2 Extreme
inside™
Extreme Performance
Stil si substanta.
XPS™ M1730 ofera o excelenta performanta grafica cu DirectX10 prin cele doua placi 256MB NVIDIA GeForce Go 8700M GT cu tehnologie NVIDIA SLI. Dispune de accelera-torul AGEIA PhysX pentru imagini surprinzator de reale, de ecran de 17" Ultrasharp cu tehnologie TrueLife, de hard disc Solid State de 32GB / 64GB, de camera CCD de 2MP si de 2 microfoane. Prin conexiunea optionala de banda larga mobila, vei putea avea acces la Internet oriunde te-ai afla.
Suporta procesor Intel® Core™2 Extreme Edition de pana la 3.2GHz.
XPS™ M1730, suprematia mobila in domeniul jocurilor.
• prin tehnologia Intel® Centrino® Mobile suporta procesoare:
Intel® Core™2 Duo si Intel® Core™2 Extreme (pana la 3.2 GHz 800MHz)
• Microsoft® Windows Vista Home Premium
• 1-4 GB Dual Channel DDR2 SDRAM pana la 667MHz
• Hard Drive:
80, 120, 160, 200GB 7200 RPM SATA |
250GB 5400 RPM SATA | Solid State Drive (SSD)
Options: 32 & 64GB | RAID 0 Options: 128GB (2x64GB) SSD,
400GB (2x200GB) 7200 RPM SATA, 500GB (2x250GB) 5400
RPM SATA RAID 1 Options: 250GB (2x250GB) 5400 RPM SATA RAID 1
• Dual 256MB NVIDIA® GeForce® Go 8700M GT cu tehnologia
NVIDIA® SLI®, Ageia PhysX mPPU
• 17.0" UltraSharp™ WUXGA (1920x1200) ecran cu tehnologia TrueLife
DELL™
YOURS IS HERE



In the grim darkness of the far future, there is only war

Anul 1987 a marcat un eveniment grandios în lumea Tabletop, şi anume naşterea subsemnatului. Pentru a sărbători cum se cuvine evenimentul cu pricina, englezii de la Games Workshop au lansat pe piaţă ceea ce avea să fie cel mai cunoscut wargame din lume. La momentul respectiv, wargame-urile istorice erau în vogă, iar Games Workshop, urmând exemplul lui Gary Gygax şi al lui Chainmail, adăugase deja elementul fantastic în Warhammer: Fantasy Battles. Nu după mult timp, cucereau şi partea axată pe Science Fiction din piaţă cu jocul care face obiectul articolului prezent, şi anume Warhammer 40 000 (pe scurt 40k).

Viitorul foarte îndepărtat nu sună bine

Probabil sunteţi familiarizaţi în mare măsură cu universul datorită seriei Dawn of War. Numărul din titlu reprezintă cu aproximaţie prin trunchiere perioada în care au loc evenimentele ce creează universul jocului. Galaxia mileniului 40 nu e una foarte fericită din moment ce pacea a devenit doar un cuvânt aproape uitat, iar toate rasele cunoscute sunt cufundate într-un etern conflict. Nu există antagonişti reali sau „băieţi buni", doar câte un discutabil „rău mai mic". Forţele Haosului încearcă să înrobească pe toată lumea, Necronii (varianta Undead robotică) vor să ne ilumineze pe toţi arătându-ne starea supremă care este moartea, Tiranizii (insecte de colonie) încearcă să devoreze tot ce respiră, Eldarii (în esenţă Elfi spaţiali) încearcă să-şi recucerească Imperiul pierdut, Dark Eldarii (Eldari căzuţi în depravare) sunt piraţi care vânează sclavi, Tau (o rasă nouă, ambiţioasă şi foarte avansată din punct de vedere tehnologic) încearcă prin expansiune forţată să aducă pe toată lumea la o idee socialistă de Bine Suprem, Orkii (scrişi cu K) nu foarte sclipitori din punct de vedere intelectual vor doar să se lupte fără să conteze prea mult cu cine, iar Imperiumul Omului e o teocraţie readusă într-o Epocă Întunecată din cauza Inchiziţiei şi a războaielor având ca forţe principale Garda Imperială (miliarde de soldaţi dispensabili şi folosiţi frecvent drept carne de tun) şi Space Marines (războinicii cei mai temuţi ai Împăratului, super-soldaţi modificaţi genetic care au ca singur scop lupta în numele Lui). Alianţele se desfac la fel de uşor pe cât se fac, iar momentele de linişte sunt foarte rare în mileniul 40.

Soldăţei de plastic

Înainte să intru în detalii referitor la sistemul de joc, o să amintesc aspectul de hobby al jocului care are la bază miniaturile. Foarte des este adus ca argument împotriva Warhammer-ului preţul „exorbitant" al miniaturilor, pe care multă lume îl invocă. Nu o să dau niciun argument pro sau contra, o să spun doar că eu, actual student de Politehnică şi posesor al unei vieţi sociale ce presupune ieşiri frecvente în oraş, mi le permit în cantităţi moderate şi că momentan mai posed pe lângă respectiva viaţă socială şi o armată decentă de Space Marines în continuă creştere. Aceste miniaturi reprezintă unităţile fiecărei facţiuni şi vin în cutii de carton pe

rame de plastic (unele din ele încă de metal) din care noi ca artişti desprindem braţe, picioare, torsuri şi capete şi le asamblăm cam cum vrem noi: statici sau dinamici, în repaus sau în focul luptei, et cetera. Nu există reguli sau alte elemente care să limiteze jucătorul, în afară de propria imaginaţie. De fapt există unele persoane care nu joacă jocul propriu-zis, ci doar colecţionează miniaturi.

După ce soldăţeii au fost lipiţi frumos, urmează faza de personalizare a armatei, şi anume pictarea (sunt recomandate vopselele acrilice). Aici multă lume se sperie crezând că trebuie dexteritate de neurochirurg sau talent artistic când de fapt e mult mai uşor decât pare să faci o miniatură să arate acceptabil. Desigur, aici nu mă refer şi la oamenii care au probleme să ţină în mână o furculiţă fără să arunce cu mâncare pe o rază de doi metri în jur sau la cei care strigă frecvent „Scuze, mi-a scăpat!" în timp ce bat un cui.

Nu dădea cu ciocanu' războiului!

Warhammer 40k este în esenţă un joc de strategie turn-based. Fiecare facţiune are o cărţulie numită Codex în care sunt descrise statisticile unităţilor sale, iar fiecare unitate are propria miniatură şi un cost în puncte. Jucătorii îşi fac armate de o dimensiune (în puncte) prestabilită şi joacă unul împotriva celuilalt. Elementul aleator este reprezentat, după cum era de aşteptat, de zaruri cu şase feţe. Un exemplu: o unitate are o statistică numită Ballistic Skill (BS) care reprezintă priceperea sa de a trage cu arme la distanţă. 7 minus această valoare reprezintă valoarea minimă ce trebuie să apară pe zar pentru a marca o lovitură. Astfel, un Space Marine cu antrenament superior şi cu un BS de 4 va nimeri la orice valoare pe zar de 3 sau mai mult. Altfel spus, doar 1 şi 2 înseamnă că a ratat. Toate statisticile alterează într-un fel sau altul valoarea necesară pe zar şi probabilistica va fi întotdeauna cea care va avea ultimul cuvânt, dar un pic de noroc poate face diferenţa între victorie sau înfrângere.

După ce ambii jucători şi-au amplasat forţele după cum dictează scenariul jucat, dau cu un zar pentru a decide cine începe, jocul desfăşurându-se de aici încolo pe ture. Prima fază a unei ture este cea de mişcare, în care armata avansează (sau se retrage sau încearcă să obţină o poziţie strategică). Unităţile au, în funcţie de tipul lor (infanterie, vehicule etc.), o anumită distanţă maximă în ţoli (inches) pe care se pot mişca într-o tură. A doua fază este cea de tragere în care unităţile echipate cu arme de distanţă pot trage în adversar. Se dă întâi un zar pentru a marca o lovitură (după cum am descris mai sus), apoi unul pentru a confirma că unitatea inamică a fost rănită, unde valoarea necesară pe zar este dictată de o comparaţie între puterea armei şi rezistenţa inamicului, iar apoi, în cazul în care armura nu i-a fost penetrată, adversarul poate încerca să-şi salveze prin „armour saves" soldaţii loviţi. Acest save poate varia între un minim de 2 pe zar în cazul armurii aproape impenetrabile de Terminator a Space Marines până la 6 pentru Orkii cărora nu le pasă de propria piele verde sau chiar inexistentă dacă ne referim la mercenarii Kroot care nu poartă armuri. Ultima fază este cea de asalt în care unităţile care se găsesc într-o anumită distanţă de inamic îl pot şarja


Viaţă-n plastic

pentru a continua bătălia în luptă corp la corp, repetând un proces asemănător celui de mai sus. După ce primul jucător trece prin toate aceste faze, este rândul celui de-al doilea. Procesul se repetă până când unul din ei este anihilat sau fiecare din jucători a executat şase ture.

Patch

Am decis să fac o prezentare mai generală a jocului pentru necunoscători înainte să trec la subiectul care se dă drept titlu al articolului de faţă, şi anume ediţia a 5-a de reguli şi schimbările pe care le aduce în joc. La fel ca în cazul oricărui sistem, al oricărei schimbări, nici aceasta nu a venit fără critici. Una din cele mai controversate reguli noi este cea numită „true line of sight" care spune mai mult sau mai puţin că dacă soldăţelul nu vede un inamic din cauza terenului, atunci nici nu poate să tragă în el. Dintr-o dată, nu mai contează doar încadrarea terenului într-o categorie de mărime, ci absolut fiecare ridicătură sau spărtură dintr-un zid. Verificarea acestui lucru se face prin trasarea unei linii cu ajutorul unui indicator laser care poate fi cumpărat de la Games Workshop cu aproximativ 10 lire sterline (sau faceţi ca mine şi cumpăraţi unul din tren/piaţă cu 7 lei).

Vehiculele au devenit mai greu de distrus de arme care nu le penetrează armura, iar propriile trupe oferă cover celor din spate, făcând eficiente armatele masive de infanterie. Tot infanteria mai primeşte abilitatea de a se arunca pe burtă pentru a fi mai greu de lovit de către inamic şi de a renunţa la tras o tură pentru a acoperi mai mult teren şi a ajunge mai repede la adversar.

Alte reguli nou-introduse se referă la modul în care se scot modelele distruse din luptă, la superioritatea numerică în lupta corp la corp şi la obiectivele care mai pot fi capturate doar cu trupe obişnuite, eliminând într-o oarecare măsură abuzul de elite.

Per ansamblu, regulile noi încearcă să facă jocul echilibrat, dar pot fi şi exploatate de cineva căruia îi dă prin cap să-şi lipească toată armata pe burtă pentru a beneficia de cover sau de lipsa line of sight-ului. Soluţia e foarte simplă: nu joci contra lor.

■ **Paul Policarp**


Înrolează-ne!


O jivină nervoasă?


Tank power


Walk with me!



MMORPGs

Se caută eroi! Dar eroii sunt dispuşi a fi căutaţi?

Credeţi în extratereştri? Dar în paranormal? Spre exemplu, credeţi că există persoane capabile să îşi schimbe radical forma în decurs de câteva secunde şi, din funcţionari umili şi şterşi, să devină brusc bestii incredibil de puternice care distrug fără milă orice om sau obstacol care le stă în cale? Fenomenul pare extraordinar privit dintr-o perspectivă X-Files, dar în realitate devine ceva comun, de care lumea s-a plictisit deja să audă. Acesta se cheamă MMORPG - Massive Multiplayer Online Role Playing Game.

MMORPG-urile sunt lumi virtuale, online, în care jucătorii îşi asumă un rol. După gusturi şi preferinţe, lumile accesibile în prezent pot fi pe teme fantastice, mitice, contemporane, rurale, urbane, spaţiale, iar rolurile se întind de la umili agenţi şi până la eroi în toată regula. Ele se joacă online, adică, uneori, monstrul teribil care te atacă sau elfa drăguţă care îţi vorbeşte sunt controlaţi de oameni ca tine. Din punct de vedere evolutiv expus în termeni specifici, jucătorii pornesc de la rangul iniţial de newb (începător) şi aspiră la rangul deocamdată final de „l33t" (expert), încoronat cel mai adesea prin atingerea nivelului maxim şi a unei bogăţii virtuale considerabile. Dar sfârşitul nu este acesta; de fapt, diferenţa principală a MMO-urilor faţă de alte jocuri, alături de experienţa strict multiplayer, este tocmai lipsa finalităţii.

Piatra de hotar

MMORPG-urile sunt lumi permanente, dar însăşi definiţia lor este piatra lor de hotar. Într-o realitate arhiplină de tentaţii multimedia, este greu să captezi atenţia utilizatorului pentru o vreme limitată, chiar scurtă. Cum faci, atunci, să îţi câştigi o populaţie virtuală stabilă şi fidelă vreme de cel puţin câţiva ani de zile? Totuşi, atunci când intră în calcul interacţiunea dintre jucători, lucrurile par mai simple, unele persoane jucând doar de dragul de a fi alături de prieteni. Dar această idee este deseori o iluzie, iar ca producător modern de MMO-uri, trebuie să oferi mult, mult mai mult decât un sistem de chat foarte sofisticat.

Ca orice joc, MMO-urile dispun de armele clasice pentru a ţine jucătorul „în priză": grafica evoluată a zilelor noastre, coloana sonoră elaborată, gameplay-ul generos, interfaţa complexă, dar intuitivă. Totuşi, acestea trebuie să fie aplicate în stil „masiv", în aşa fel încât să mulţumească o categorie cât mai mare de clienţi pe un termen foarte lung, preferabil nelimitat. Şi aici intervine problema...

În încercarea de a oferi o retrospectivă a ofertei curente de MMO-uri - extrem de rară de altfel, şi pe bună dreptate - unul din jurnaliştii mei preferaţi, Jim Rossignol (PC Gamer), scria că domeniul jocurilor online este abia la început şi că cele câteva jocuri care domină piaţa sunt, mai mult decât orice, exemple ale limitărilor tehnologice şi chiar ideologice cu care se confruntă producătorii în prezent. Rossignol susţine că niciun MMO nu oferă încă o experienţă completă, fiecare având avantajele şi dezavantajele sale, şi că o combinaţie sau mai bine spus un cumul între cele mai de succes titluri ar fi probabil singura posibilitate de evoluţie în domeniu, cel puţin momentan.

O retrospectivă încerc să fac şi eu în articolul de faţă, fiindcă o consider necesară acum, când Funcom s-a decis în fine să lanseze mult aşteptatul Age of Conan. Ca mulţi dintre voi, şi eu am aşteptat cu sufletul la gură această lansare în speranţa că Hyboria mă va rupe de Outlands-ul care a devenit deja mult prea familiar. Pentru mine însă, din nefericire, tărâmul lui Conan s-a dovedit ca o vacanţă pe litoralul românesc: necivilizată, murdară şi mult, mult prea scumpă. Şi tot ca în cazul mioriticului nostru litoral, îmi pun speranţele în capacitatea şi bunăvoinţa celor responsabili (Funcom) de a repara urgent şi inteligent măcar o parte din erorile cele mai grave, şi nu de a se culca pe o ureche gândindu-se că lucrurile deocamdată merg oricum şi aşa.

Insuccesul Age of Conan ridică totuşi o întrebare extrem de interesantă: ce este acela un MMO bun şi cum

poate fi oferit de către nişte producători care nu sunt Blizzard? Problema celor mai mediatizate titluri din domeniu este că acestea încearcă să copieze (ştiţi voi ce) în loc să inoveze şi să ofere mai multe chestii de acelaşi tip în loc să diversifice oferta viitorului lor cetăţean virtual. Uneori, când joc un MMO nou, chiar mă întreb dacă minţile creative din spatele respectivului joc au jucat vreodată cu atenţie vreun joc de gen. Majoritatea se comportă de parcă World of Warcraft este similar cu o schemă piramidală în care, dacă faci exact ce face tipul care ţi-a arătat cum merge treaba, dar în cantitate mai mare, vei ajunge cu siguranţă mai bogat decât ai visat vreodată. Ca un jucător înrăit de MMO-uri, de pe vremea când pe la noi prin ţară nici nu se cunoştea conceptul, eu aştept cel mai mult următoarele: un tărâm mare şi în continuă expansiune, prin mâna producătorilor sau, preferabil, chiar a jucătorilor; o istorie a lumii respective care să fie captivantă şi cuprinzătoare până la momentul lansării, iar din acel moment încolo, controlabilă şi influenţabilă de către jucători în colaborare cu producătorii; o economie viabilă, minimal controlată de producători, dar suficient de bine gândită în aşa fel încât să nu permită fraudă şi corupţie prea multă; competiţie între jucători prin susţinerea activităţilor PvP şi PvE, dar într-un mod interactiv şi viabil în care să conteze pe termen lung prezenţa şi acţiunile jucătorilor; în fine, un suport tehnic compus din grafică, sunet, interfaţă, gameplay ş.a.m.d. care să se potrivească mai bine ca o mănuşă întregului sistem şi care să ajute la integrarea relativ rapidă a jucătorului în acel univers. De asemenea, mai doresc foarte mult un MMO care să răsplătească cu adevărat munca în echipă şi colaborarea prin răsplată „neindividuală", care să îşi ajute cetăţenii să participe la viaţa virtual-socială interacţionând între ei în mod cooperativ şi adversarial. Cu alte cuvinte, caut într-un MMO o lume alternativă, capabilă să îmi ofere o experienţă cel puţin la fel de relaxantă ca ieşirea la un suc cu prietenii (care deseori devine extrem de competitivă verbal mai ales atunci când se bea prea mult... suc), o experienţă din care aş vrea să învăţ ceva şi la care aş vrea să contribui vizibil. Tu ce vrei de la un MMO?

MMO wishlist

Conform unui studiu recent făcut de Nick Yee, omul responsabil de proiectul Daedalus, cel mai important centralizator de date statistice legate de lumi virtuale, lumea îşi doreşte de la un MMO următoarele, în ordinea priorităţii: quest-uri (mai multe, mai interactive, mai logice, care să implice interacţiunea socială, care să aibă finalitate diferită în funcţie de acţiunea jucătorului); mai multe opţiuni de personalizare a avatarului şi a experienţei în sine (înfăţişare unică, abilităţi unice, clase hibride, combinate) şi, în fine, culmea, conţinut single player. Lista continuă cu storyline-uri puternice, conţinut casual, conţinut PvP (abia al şaselea în alegerea celor câteva mii de respondenţi), abilităţi extinse de producţie, roleplay, comunităţi mai mature, unelte sociale (ca de exemplu posibilitatea de a construi o casă) şi conţinut actualizat des. Evident, dorinţele nu se termină aici, dar dacă găsiţi interesante datele statistice, puteţi accesa oricând www.nickyee.com/daedalus pentru a citi rapoartele complete sau, mai bine, pentru a răspunde la chestionare. Personal, găsesc aceste date puţin surprinzătoare, pentru că arată că o mare parte din jucătorii de MMO privesc această experienţă ca pe una individuală, ceea ce se contrazice oarecum cu însăşi definiţia genului. Dar jocurile populare în prezent îşi bazează succesul tocmai pe individualitate, iar faptul că jucătorii sunt în competiţie cu alţi jucători şi nu se luptă doar împotriva unor pixeli cu minte împrumutată şi mult prea previzibilă este doar un „extra feature" care face recompensa puţin mai interesantă şi mai greu de obţinut. Poate că definiţia mea de massive multiplayer este eronată, dar toate MMO-urile mă forţează să fac una sau alta, singură sau cu alţi jucători, numai pentru a câştiga un pixel mai l33t la obiectele virtuale pe care le deţin. Să îmi ajut semenul? Să ştiu că nelegiuirea pe care o fac va fi pedepsită nu numai de lege (sau măcar de lege), ci şi de comunitate şi că statutul meu social va avea de suferit? Să întreprind o acţiune pentru a schimba ceva în lumea respectivă, ceva de impact, important nu numai pentru mine, dar şi pentru comunitatea din jur? Astfel de năzuinţe sunt momentan doar vise, iar eu cel mai des mă văd nevoită să omor acelaşi cap de clan de vreo 10 ori (minimum) ca să pot purta o piesă de echipament care îmi va aduce admiraţie din partea celor care nu au avut timp să omoare aceeaşi colecţie de pixeli de atâtea ori ca mine. Oricât de ciudată pare, fraza anterioară descrie cu succes experienţa oferită de aproape orice MMO „în viaţă" acum.



Quest-uri, conţinut şi personalizare

Ciolan are o teorie, şi anume că omul este făcut să tindă către o viaţă fără muncă şi responsabilităţi şi că toţi gamerii visează la un petec de pământ numit Cabiria în care activitatea principală şi obligatorie este statul la soare, cu un cocktail mereu plin în mână şi... nu mai spun din considerente de ESRB 10+. Contrar acestei teorii, jucătorii de MMO-uri abia aşteaptă să... lucreze, chit că numai în jocuri online. Conform studiilor, quest-urile sunt benzina care întreţine orice motor MMO, lumea aşteptând de la producători propuneri de activităţi cât mai variate şi mai dificile. Din punctul de vedere al producătorilor, quest-urile sunt o mană cerească: prin intermediul lor, jucătorii noi sunt introduşi în universul specific lumii, ele sunt cele care reglează economia şi asigură un trai virtual decent oricărui cetăţean cu orice cantitate de timp disponibilă, şi tot ele, prin număr şi recompensă, oferă jucătorului motive bune de a explora lumea, de a testa abilităţi noi, de a se familiariza cu mecanismele tehnice ale jocului şi, cel mai important, de a nu se plictisi niciodată pentru că poate găsi mereu ceva de făcut.

Dar quest-ul, oricât de banal pare, este o chestiune teribil de dificilă pentru producător şi esenţială pentru reuşita unui MMO. În mod clasic şi identic cu 99% din jocurile single player, acesta este oferit de personaje preprogramate (NPC-uri) sub forma unei poveşti care are rolul de explicaţie pentru favoarea care urmează a fi cerută jucătorului. Quest-urile din MMO-urile actuale sunt



extrem de variate, dar predomină cele repetitive în care jucătorul este rugat să adune un număr de obiecte sau să omoare un număr fix de monştri. Nu am încetat niciodată să mă mir de comportamentul meu în jocuri online. În viaţa reală, detest munca repetitivă şi fără sens, dar într-un MMO nu am nicio problemă să adun 50 de cozi de şoricel pentru un scop care mă depăşeşte şi o răsplată de nimic. Ce schimbă un MMO, ce are o lume virtuală de mă face să agreez ceea ce în mod normal aş detesta?

Oricât de importante, quest-urile nu sunt totuşi singurele care definesc personalitatea unei lumi. În mulți dintre jucătorii de MMO-uri se ascunde câte un mic explorator, un Magellan gata să cutreiere mări şi ţări pentru a-şi satisface nevoia de nou, curiozitatea descoperirii de locuri noi, exotice. Înţelegând acest fapt, producătorii de MMO-uri se bat în mărimea universului lor, iar aici se aplică în mod categoric regula: cu cât e mai mare, cu atât e mai bine. Pe vremuri, mă miram împreună cu Locke de vastitatea Vanderfell-ului morrowindian, în sine doar o mică insulă a lumii numite Tamriel, şi apreciam cursivitatea experienţei prin lipsa aproape totală a ecranelor de încărcare. Tamriel-ul disponibil în totalitate în primul joc TES, Arena, are mărimea aproximativă a Marii Britanii, întinzându-e pe mai bine de 161 de mii de kilometri pătraţi şi numărând peste 15 mii de aşezări. Prin comparaţie, lumea World of Warcraft conţine aproximativ 1200 de aşezări împărţite în circa 60 de zone pe întinderea a două continente, iar Eve Online, probabil cel mai masiv joc creat vreodată, are peste 5 mii de sisteme solare împărţite în 64 de regiuni (dar aici se aplică volumul, nu suprafaţa...). Din negurile istoriei merită să amintim MUD-urile (Multi User Dungeon), care le îngăduie jucătorilor să atingă un stadiu în care sunt ei înşişi creatori de zone - un concept excelent când vine vorba de lumi descriptive (MUD-urile sunt jocuri text, în care singura grafică de care dispunem este imaginaţia noastră bogată), dar nepractic în cazul universurilor 3D (pentru a construi în Second Life, este indicată cunoaşterea la nivel cel puţin mediu a aplicaţiilor gen Maya sau 3ds Max).

Dar ce este o lume fără istorie, politică, război şi viaţă socială? Conţinutul înseamnă quest-uri şi zone, dar şi o poveste masivă şi cuprinzătoare care să facă din universul respectiv o lume plauzibilă la care jucătorii să îşi dorească apartenenţa şi în care prezenţa lor să se facă simţită. AoC, WoW sau LotRO sunt câştigate din start, fiindcă sunt universuri bine definite cu mult înaintea apariției conceptului de MMO. Ele dispun de numeroase cărţi, de jocuri single player şi filme atât de cunoscute încât orice jucător nou venit ştie măcar puţin din lumea în care intră. Ca producător, ce te faci atunci când nu dispui de un univers deja asimilat de public? Deocamdată, singurul joc care a reuşit să dea un exemplu pozitiv din acest punct de vedere este Eve Online, care, cu puţin ajutor din partea lui CCP, dispune de o istorie, politică şi viaţă socială creată şi controlată de propria comunitate. Dar asta face din Eve un joc foarte greu de asimilat ca începător, întrucât debutul este ca şi cum te-ai muta într-o ţară străină, în care nu ai loc de muncă, nu ai relaţii, nu ai prieteni şi trebuie să îţi construieşti statutul şi renumele prin forţe proprii şi, de obicei, fără ajutor. De fapt, singurul tău aliat într-o asemenea situaţie este farmecul tău personal, care, deşi se oglindeşte şi într-un avatar, nu poate fi pe deplin expus într-o lume virtuală. Alternativa aici este personalizarea personajului, nu numai din punct de vedere pur estetic (orice om este unic şi doreşte să îşi menţină această trăsătură şi în lumi online), ci şi din punctul de vedere al proprietăţii (mai toate MMO-urile îşi răsplătesc jucătorii în aşa fel încât să se vadă din start, prin echipament, număr de skill-uri sau varii alte proprietăţi, cine îşi dedică cel mai mult timp universului respectiv). Second Life ţine în viaţă (viaţa reală, adică) câteva sute de companii de software care fac numai conţinut virtual - maşini, haine, coafuri, accesorii, construcţii...). Este clar deci că lumea ţine foarte mult la personalizarea şi extinderea statutului virtual, dar ce suport oferă MMO-urile pentru asta? În prezent, majoritatea oferă opţiuni minore pentru a crea un avatar unic - mai exact, poţi alege una dintr-un număr fix de feţe, corpuri, coafuri - iar pe parcursul jocului înfăţişarea nu se poate schimba niciodată. Pentru a satisface nevoia jucătorilor de personalizare, Blizzard a lansat un serviciu de schimbare a numelui avatarului, contra cost real - 10 dolari. Nu există date statistice legate de acest detaliu, dar să presupunem că 1% din cei 10 milioane de jucători WoW şi-au schimbat numele avatarului - câţi bani a făcut Blizzard pentru o simplă modificare în baza de date? Comunităţile cer în prezent saloane virtuale de coafură şi tatuaje, dar prea puţine MMO-uri oferă aşa ceva - numai în Pirates of the Carribean Online am văzut astfel de afaceri virtuale, şi, deşi nu sunt ieftine, măcar costă bani la fel de virtuali.

Economie, comunităţi şi PvP

Că tot vorbim de bani, una din cele mai profitabile afaceri (majoritatea ilegale) determinate de MMO-uri şi dorinţa masivă a comunităţilor de a investi bani reali pentru a-şi îmbunătăţi experienţa virtuală este renumitul gold farming - vânzarea de bani virtuali contra bani reali. Edward Castronova este cel mai renumit economist pe domenii virtuale şi susţine că multe dintre valutele din MMO-uri au putere mai mare decât unele valute reale. Spre exemplu, pe www.bnr.ro, 100 JPY costă 2.1 lei la cursul actual, iar pe forumurile româneşti, 100 WoW Gold pot fi cumpăraţi cu aproximativ 4 lei. Dar de ce cumpără lumea bani virtuali?

Majoritatea sistemelor economice MMO se bazează pe recompensele din quest-uri, vânzarea de obiecte la magazine virtuale (NPC-uri), dar mai ales pe comerţul dintre jucători. Banii „câştigaţi" de NPC-uri şi din onorariile Action House-urilor sunt cel mai adesea pierduţi în visteriile producătorilor. În orice MMO, avansarea efectivă a avatarului se efectuează prin cumpărarea de diverse obiecte şi servicii, absolut necesare la următorul nivel. Cel mai des, deţinerea de obiecte scumpe este foarte importantă pentru dobândirea unui statut respectabil în lumea online - oarecum similar cu ce se întâmplă la noi cu maşinile scumpe deţinute de oameni care doresc să îşi arate puterea financiară. De fapt, puterea financiară în lumile online determină succesul sau insuccesul respectivului jucător - echipamentul slab sau armele ieftine nu sunt suficiente pentru a duce la bun sfârşit quest-urile necesare creşterii în nivel. Bogăţia virtuală are încă şi mai mult impact în competiţiile dintre jucători (PvP) şi influenţa acestora în lumea virtuală. Un jucător slab echipat nu are nicio şansă în faţa unuia care şi-a permis să îşi doteze avatarul cu cele mai scumpe obiecte din joc. În concluzie, aşa ca în viaţa reală, progresul într-o lume online este o ecuaţie în care banii au o pondere extrem de mare. Şi tot ca în viaţa reală, pentru a câştiga mulţi bani este nevoie de mult timp şi dedicare. În acest context, nu este de mirare că lumea abia aşteaptă să îşi cumpere cu bani reali bogăţia în lumea virtuală.

Ca în orice comunitate, statutul este principalul bilet de acces în grupuri selecte. În lumile virtuale, deşi mai toţi producătorii au investit enorm de mult pentru a oferi experienţe plăcute jucătorilor solitari, „crema" aventurilor poate fi dobândită numai cu ajutorul altor jucători. Alături de clasicul party, în care jucătorii se alia-



ASUS ROG EN9600GT MATRIX/HTDI/512M

Cea mai inteligentă Placă Video Din Lume!

Control Total al Comenzilor Grafice cu iTracker



Sabia luptătorului, racheta jucătorului de tenis, bicicleta ciclistului – toate acestea sunt instrumente speciale care ajută utilizatorii să exceleze în domeniul lor. Pentru gameri acest „instrument" este fără îndoială placa video. Deoarece dorinţele grafice ale fiecărui gamer sunt diferite când vine vorba de putere, eficienţă şi personalizare, ASUS a proiectat cea mai inteligentă placa video din acest moment: ASUS ROG EN9600GT MATRIX – placă care încorporează tehnologii precum iTracker, Super Hybrid Engine şi Hybrid Cooler.

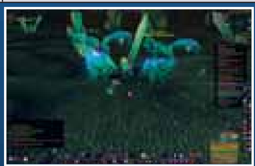
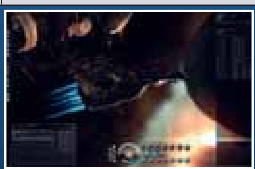
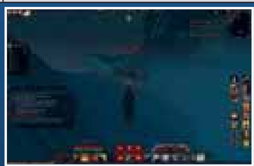
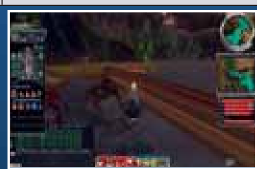
iTracker: Perfecţiune prin Personalizare

iTracker este o aplicaţie sofisticată care îţi permite accesul la toate setările plăcii video prin intermediul unei interfeţe uşor de utilizat. Setările sunt organizate în patru profile pentru o selectare cât mai uşoară: Optimized Mode, Gaming Mode, Power Saving Mode şi Default Mode. Aceste profile monitorizează parametri plăcii video precum frecvenţa, voltajul şi viteza ventilatorului; aplicaţia te avertizează când apar evenimente hardware precum supraîncălzirea, defectarea ventilatorului sau voltaje în afara valorilor normale; tot această aplicaţie schimbă setările în mod automat atunci când constată că placa video s-a încălzit prea mult; viteza ventilatorului este setează automat în funcţie de temperatura plăcii video şi gradului de ocupare. Al cincilea profil - User Defined mode – permite setarea manuală a parametrilor pentru GPU/memorie/shader clock, GPU/ voltaj memorie şi viteză ventilator – în acest fel ai control total şi îţi poţi realiza propriul profil care să corespundă cel mai bine dorinţelor tale.



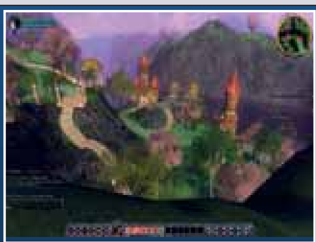
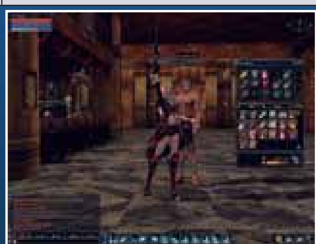
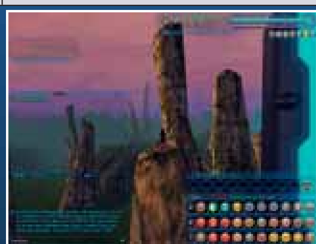
Performanţe Foarte Bune şi O Răcire Eficientă cu Super Hybrid Engine şi Hybrid Cooler

Tehnologia Super Hybrid Engine setează în mod inteligent şi automat performanţele plăcii video în funcţie de aplicaţiile rulate – astfel, performanţele sunt mărite în timpul unui joc 3D şi micşorate în aplicaţii care nu au nevoie de putere de procesare grafică pentru a reduce consumul de energie. Hybrid Cooler este capabil să detecteze gradul de încărcare al plăcii video şi să acţioneze în consecinţă pentru a obţine răcirea necesară – ventilator şi radiator atunci când se rulează o aplicaţie 3D; sau opreşte ventilatorul, iar răcirea se realizează doar cu radiatorul, fără zgomot, atunci când sistemul are nevoie de puţină putere de procesare grafică.

Joc	World of Warcraft	EVE Online	Age of Conan	Guild Wars
Producător/ distribuitor	Blizzard/ ActiBlizzard	CCP/ CCP	Funcom/ Funcom	ArenaNet/ NCsoft
Tipul de lume	Fantastică	Spaţială	Fantastică	Fantastică
Data de lansare	Iarna 2004	Vara 2003	Primăvara 2008	Primăvara 2005
Expansion-uri	The Burning Crusade	Second Genesis; Castor; Exodus; Cold War; Red Moon Rising; Revelation; Revelations II; Trinity; Empyrean Age	N/A	Factions; Nightfall; Eye of the North
Preţ oficial (în RON)	49.89 + 59.90 (The Burning Cursade)+ 55/lună	55/ lună	179.87 + 55/lună	Aproximativ 200 RON cu toate expansion-urile incluse; fără taxă lunară
Nr. estimat de jucători	10 milioane	200 mii	700 mii	5 milioane
Tipul de servere	PVE, PVP, RPPVP	PVP, un singur server	PvE, PvP, RP-PvP, Culture PvP	PVE, PVP
Facţiuni, interacţiunea dintre jucători şi tipuri de PvP	Două facţiuni adverse, Horde şi Alliance, care nu pot interacţiona între ele decât prin PvP; battlegrounds-uri instanţate pentru meciuri între echipe de 10, 20 sau 40 de jucători din fiecare facţiune; Arena instanţate pentru grupuri mici de jucători, cu meciuri între echipe de 2, 3 sau 5 jucători; în arene nu contează facţiunea	Amarr, Minmatar, Gallente şi Caldari; oricine se poate lupta cu oricine, dar spaţiul este împărţit în funcţie de securitatea oferită de forţa de poliţie Concorde. În sistemele puternic securizate, Concorde intervine rapid în atacuri ilegale PvP şi distruge atacatorii fără drept de apel; în sistemele marginale Concorde este inexistent, iar luptele PvP sunt libere şi fără sancţiuni. Jucătorii pot posta recompense pe „capul" altor jucători, pe distrugerea navei sau chiar a capsulei (pod) acestora.	Aquilonian, Stygian, Cimmerian. Acestea nu sunt facţiuni adverse, în esenţă toţi sunt oameni, dar în funcţie de tipul de server ales, PvP-ul este inexistent, liber sau rasă contra rasă. Există battlegrounds-uri (PvP Minigames), dar şi PvP masiv (Siedge PvP) în care ghildele se războiesc pentru controlul aşa numitelor battlekeeps (disponibile în număr limitat pe fiecare server).	Deşi nu există facţiuni adverse, nucleul Guild Wars se bazează pe PvP, cu predilecţie între ghilde. Producătorii organizează constant turnamente PvP în care ghildele concurează pentru a domina jocul.
Economie	Action Houses localizate în oraşele principale plus două action house-uri neutre ce pot fi folosite de ambele facţiuni. Moneda este gold, silver şi copper.	Marketplace-ul din EVE Online este o combinaţie între vânzătorii NPC şi Action House-ul din WoW. Piaţa este regională (se pot accesa doar bunurile disponibile în regiunea în care vă aflaţi), iar mulţi jucători câştigă bani ISK serioşi din cumpărarea de bunuri dintr-un sistem şi vânzarea lor la suprapreţ în sistemele care au nevoie de acele bunuri. Similar cu Auction-urile din WoW, jucătorii pot posta order-uri, şi în acest caz aplicându-se un onorariu al casei.	În mod clasic, AoC foloseşte sistemul de NPC-uri de la care se poate cumpăra, respectiv vinde, dar şi Tradeposturi în care jucătorii îşi postează bunurile de vânzare. Spre deosebire de alte MMO-uri, AoC permite comerţul prin Tradeposturi şi în oraşele deţinute de jucători, în plus faţă de principalele oraşe ale Hyboriei. Moneda oficială este gold-ul hyborian, împărţit în silver, copper şi tin.	Guild Wars nu dispune de action houses, iar majoritatea tranzacţiilor se fac cu NPC-uri sau direct între jucători.
MMORPG.com rating	8.02	8.23	7.55	8.17
Interfaţa				

* Datele din această oglindă au fost culese de pe site-uri precum wikipedia.org, mmorpg.com, nickyee.com/daedalus şi multe altele, precum şi de pe site-urile oficiale ale jocurilor implicate.

** Jocurile prezente în această oglindă au fost alese subiectiv, în funcţie de prezenţa acestora în discuţiile de pe forum-urile Level şi ComputerGames

Joc	Lords of the Rings Online	Lineage II	City of Heroes/ Villains
Producător/ distribuitor	Turbine, Inc./ Codemasters	NCsoft/ NCsoft	Cryptic Studios/ NCsoft
Tipul de lume	Fantastică	Fantastică	Modernă (Comics)
Data de lansare	Primăvara 2008	Primavara 2005	Primăvara 2005
Expansion-uri	Book 9: Evendium; Book 14: Mines of Moria	Saga 1: The Chaotic Chronicle: 1 Prelude ; 2 Chronicle 1 : Harbingers of War; 3 Chronicle 2 : Age of Splendor ; 4 Chronicle 3 : Rise of Darkness; 5 Chronicle 4: Scions of Destiny; 6 Chronicle 5: Oath of Blood. Saga 2: The Chaotic Throne: 1 Interlude; 2 1st Throne: The Kamael; 3 1st Throne: Hellbound (Kamael +); 4 2nd Throne: Gracia	N/A
Preț oficial (în RON)	119,88 + 55/lună	65,00 + 55/lună	60,00 + 55/lună
Nr. estimat de jucători	150 mii	1 milion 300 mii	200 mii
Tipul de servere	PVE, PVP, RPPVP	Combinație PvP+PvE	Combinație PvP+PvE
Facțiuni, interacțiunea dintre jucători și tipuri de PvP	Jucătorii pot alege să joace un elf, hobbit, dwarf sau om, dar nu există mari rivalități între ei, deoarece LotRO este în esență un joc PvE. Totuși, sistemul PvP, foarte original în sine, se desfășoară exclusiv în zone instanțate sau doar cu consimțământul fiecărui jucător.	Lineage propune o aventură pur fantastică în care jucătorii pot fi elfi, elfi întunecați, cavaleri sau magicieni, însă nu se bazează pe războiul dintre facțiuni, ci propune un sistem de PvP liber prin care se câștigă sau mai bine spus modifică așa numita karma. O conduită mai puțin elegantă în PvP (ca de exemplu atacul unui avatar care nu riposteză) aduce după sine o karma negativă, cu impact în întreaga experiență de joc.	CoH/V nu se bazează pe PvP, dar dispune de câteva zone special desemnate acestui tip de activități. Cele două facțiuni implicate sunt Heroes și Villains (care mai nou se pot întâlni să își rezolve disputele)
Economie	Economia LotRO este absolut clasică și se bazează pe comerțul cu NPC-uri, în Action House-uri sau ca schimb direct între jucători. Moneda este clasicul gold, divizabil în silver și copper.	Valuta normală Lineage 2 se numește Adena, iar jucătorii care au atins un anumit statut pot obține și așa numitele Ancient Adena. Comerțul se bazează exclusiv pe schimb direct între jucători.	Economia în acest joc este practic inexistentă. Deși CoH/V dispune de o monedă, infamia, jocul nu permite comerțul între cetățeni, ci doar oferirea de infamie, ceea ce este perfect logic din moment ce nu s-ar putea comercializa mai nimica (nu există noțiunea de echipament, iar obiectele disponibile în joc sunt folosite exclusiv pentru extinderea abilităților personajului).
MMORPG.com rating	8.41	8.03	8.12/ 8.19
Interfața			

* Datele din această oglindă au fost culese de pe site-uri precum wikipedia.org, mmorpg.com, nickyee.com/daedalus și multe altele, precum și de pe site-urile oficiale ale jocurilor implicate.

** Jocurile prezente în această oglindă au fost alese subiectiv, în funcție de prezența acestora în discuțiile de pe forum-urile Level și ComputerGames



ză temporar pentru a termina anumite quest-uri, MMO-urile oferă suport tehnic pentru formarea de alianţe permanente (ghilde, grupuri, Blood Pledges, companii, corporaţii...). Din păcate, beneficiile aduce sunt momentan foarte slabe, traducându-se printr-un nume adiţional, un canal de discuţii şi eventual suport pentru deţinerea de bunuri comune. Jucătorii cer spaţii virtuale special destinate alianţei lor, eventual distructibile de alianţele inamice. Foarte puţine dintre MMO-uri oferă suport pentru astfel de funcţii; de altfel, Age of Conan a dovedit că, tehnic vorbind, este foarte dificil să oferi oraşe construite, administrate şi atacate de jucători. Nici Eve Online, jocul cu cele mai puternice servere hardware din lume, nu stă deosebit de bine la capitolul acesta: armata de nave necesară pentru a ataca un avanpost îngenunchează şi cel mai scump sistem. Aceasta este una dintre limitările tehnice masive în MMO-uri. Lumea vrea grafică fotorealistă, dar şi interacţiune masivă, iar cele două se bat cap în cap.

Acesta de altfel este unul din motivele care a determinat instanţierea unei părţi majore de PvP în World of Warcraft. Battleground-urile acceptă un număr maxim de 80 de jucători pe meci, într-o zonă suficient de extinsă încât cele două grupuri de 40 de persoane să îşi împartă lupta în diverse obiective. Chiar şi din punct de vedere PvE, echipele sunt astfel gândite încât să ofere o experienţă suficient de masivă, dar în acelaşi timp suportabilă din punct de vedere hardware. Dar ce faci atunci când un număr mare de jucători se hotărăsc să formeze o armată şi să cucerească, de exemplu, un oraş advers? În ciuda eforturilor depuse de producători, Eve Online încă are lag enorm şi risc mare de server crash când începe câte o bătălie majoră.

PvP-ul este însă o mare durere de cap şi din punctul de vedere al designului. Jucătorii vor să se lupte între ei, dar şi să se simtă protejaţi. Vor egalitate a puterii şi şanse reale în PvP, dar şi siguranţa că nu vor fi deranjaţi dacă se află într-o dispoziţie mai paşnică. În acest sens, multe dintre MMO-uri împart tipurile de severe după regulile PvP. Un server PvE nu permite lupta dintre jucători fără consimţământul ambelor părţi, în vreme ce pe un server PvP, oricine poate ataca pe oricine, atâta vreme cât rivalii fac parte din facţiuni adverse. În Age of Conan există un tip de server adiţional, care permite PvP între oricine şi aproape oriunde, iar Eve Online îşi controlează războiul prin poliţia Concorde şi zonele mai mult sau mai puţin protejate de aceasta. Dar este foarte greu să găseşti balanţa perfectă în libertăţile şi restricţiile PvP-ului. Noţiuni precum „ganking" şi „corpse camping" au apărut ca rezultat al posibilităţii jucătorilor de nivel mare să atace pe cei de nivel foarte mic, care nu pot opune niciun fel de rezistenţă. În Eve Online, un jucător „fără spate" nici nu poate visa să exploreze sistemele cele mai bogate în resurse pentru că acestea nu intră sub jurisdicţia Concorde şi deci nu oferă niciun fel de protecţie. Blizzard a fost iniţiatorul zonelor special create pentru PvP „protejat" - locaţii instanţate în care lumea intră cu un singur scop, acela de a face PvP. Battleground-urile din WoW acceptă însă doar echipe de niveluri similare, iar Arena (meciuri organizare între echipe de 2, 3 sau 5 jucători) dispune şi de un sistem de ranking care „cuplează" echipele şi în funcţie de valoarea efectivă a acestora în PvP, obţinută din echipament, de exemplu.

Concluzie

Eu îmi doresc un MMO care să fie la fel de uşor de jucat ca WoW, cu o poveste în spate la fel de masivă ca Age of Conan sau The Lord of the Rings Online, cu o economie şi suport pentru comunitate ca Eve Online şi cu o grafică cam ca Guild Wars. Combinaţia însă nu mi-ar satisface pe deplin cerinţele, întrucât aş vrea să construiesc şi să distrug ca în Age of Conan sau Lineage, dar mi-ar plăcea mult să am un cuvânt mai mare de spus în arhitectura şi funcţionalitatea oraşului meu sau al comunităţii mele, ca în Second Life. Şi, ca în Pirates of the Carribean Online, mi-ar plăcea să dispun de mai multe posibilităţi logice de a-mi schimba înfăţişarea avatarului, însă nu mi-ar displăcea deloc să deţin chiar eu un salon virtual de tatuaje, ca... nicăieri. Similar cu Eve Online, aş vrea ca serviciile pe care le pot oferi altor jucători să fie rare, chiar unice, şi foarte scumpe, în aşa fel încât, dacă investesc mult timp sau chiar bani reali în personajul meu, bogăţia virtuală să îmi fie la îndemână. Puterea dobândită astfel aş vrea să îmi aducă supremaţie în faţa jucătorilor inamici, dar nu atât de multă încât să îmi permită să comit orice fărădelege fără a fi pedepsită. În acest sens aş alege sistemul de control Concorde din Eve Online, la care aş adăuga mai mult suport tehnic pentru comunităţile dispuse să ofere servicii de pază mie însămi sau proprietăţilor mele. Aş vrea ca interacţiunea socială să conteze mai mult, nu numai din punctul de vedere WoW în care o ghildă puternică este astfel numai pentru că membrii individuali câştigă şi dispun de echipament puternic. Eventual, aş vrea un sistem ca în proaspăt lansatul eRepublik.com, în care mă pot angaja la o companie formată de alţi jucători, îmi pot forma propria companie sau pot chiar participa la viaţa politică a lumii, care are rol decisiv în evoluţia ţării din care fac parte. Totuşi, sistemul politic şi economic, oricât de bine pus la punct, ar trebui să fie uşor, nestresant, intuitiv, nu ca în viaţa reală - îmi este de ajuns aici. Din punctul de vedere al comunităţii, evident îmi doresc un număr foarte mare de jucători, care totuşi să se supună unui set minimal de reguli, astfel încât comportamentul obraznic, indecent, distrugător al altora să nu îmi afecteze cu nimic „feng shui-ul" experienţei din joc. Cu prietenii virtuali aş vrea să pot merge la lupte crâncene, dar şi la un eveniment social, organizat de alţi jucători sau chiar de producători. Aş mai vrea... multe, toate oferite într-un cadru ireproşabil din punctul de vedere al graficii , sunetului, interfeţei, şi evident complet lipsit de lag şi la care un sistem mediu să facă faţă cu succes. Nu cred că voi trăi suficient de mult încât să experimentez aşa ceva... ■

Lara



Tehnologia Wireless garantată 11 aNi*



DIR-855
D-Link Quadband Wireless N Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless
- 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
- 802.11a, n draft 2.0 5GHz

Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Afişaj LCD pentru o mai uşoară monitorizare a reţelei

PRODUSUL ANULUI 2007 XtremPC

Produsul Anului 2007 CHIP



DIR-655
D-Link Wireless N Gigabit Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology



DIR-615
D-Link Wireless N Home Router

4 + 1 porturi Fast Ethernet 10/100
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
Engine QoS

www.dlink.ro

Connect with intel Centrino | Windows Vista | b g Wi-Fi n CERTIFIED

* Garanţie 11 ani oferită pentru toate produsele D-Link draft 802.11 n

WIRELESS by D-Link N

D-Link® Building Networks for People

PC X360 PS3

Prince of Persia

O poveste din Câmpiile de Nisip ale Pustiului

GEN: Action Adventure **PRODUCĂTOR:** Ubisoft Montreal **DISTRIBUITOR:** Ubisoft **LANSARE:** Q4 2008 **ON-LINE:** www.princeofpersia.com

Trecute sunt vremurile când Prinţul bătea coclaurile împărăţiei natale după nisip fin, după faimă şi glorie sau după un alter-ego dubios şi biciuitor. Anii au trecut, braţul a slăbit, cheful de aventură s-a topit la lumina caldă a soarelui şi în jarul narghilelei. Ce mai, e mai comod să-ţi petreci 1001 de nopţi în Grădinile răcoroase ale Semiramidei cu un stol de cadâne alături decât să ţopăi din nivel în nivel, după pofta şi îndemânarea unui puştan.

Acestea fiind hotărâte, Ubisoft a decis: munca înnobilează omul! Aşa că iataganul va încăpea în teaca unui nou personaj, mult mai dispus să lase lenea la umbra palmierului şi să-şi croiască singur drumul spre titlul princiar.

Piraţii Apei Negre?

Paznicii lui Ahriman
Au dormit în post buştean
Şi când s-au trezit din somn
Necuratul era domn

(Baladă destul de nepopulară)

Vechii perşi erau băieţi pragmatici şi au împărţit religia frăţeşte: Binele este luat în braţe de Ormuzd, în timp ce Răul, Corupţia şi Imaginea Publică proastă îi revin lui Ahriman. De aici şi până la o bătălie epică între cei doi nu mai e decât un pas şi pasul va fi făcut. Cei doi duc înainte povestea şi uite-aşa calcă în picioare Copacul Vieţii (un soi de Mecca a ecologiştilor), iar eroul nostru îşi intră în rol. Lumea post-conflictuală e făcută harcea-parcea de Corupţie, o materie neagră, vâscoasă şi a naibii de asemănătoare cu Apa Neagră ce ameninţă să înghită Octoponul într-o serie animată destul de populară când eram eu kinder.

Acestea fiind spuse, ia sabia în mână, gimnastica în rucsac şi avântul ecologist în suflet şi hai la rum! Stai liniştit, că nu vei fi singur: îţi va fi alături Elika, o farmazoană descendentă a paznicilor puturoşi din baladă, silită acum de soartă şi de Ubi să repare oalele sparte de înaintaşi.

Dacă nu-s plăcinte, atunci hai la luptă!

Primul meu imbold ar fi fost să o trimit pe Elika să-mi facă un sandvici şi apoi să dea cu mopul peste negreala întinsă peste lume. De-ar fi aşa simplu, aş fi luat un batalion de cadâne de gen şi terminam jocul într-un ceas sau două. Elika e însă o femeie independentă şi autonomă: ea îţi arată drumul spre pământul rămas fertil în fiecare nivel (locul de unde poate fi izgonită Corupţia), ea completează ritualul trebuitor, ea îţi dă o mână de ajutor magic dacă e nevoie (sau o palmă clasică dacă te întinzi cu gluma) şi tot ea te aduce în zbor până la ultimul checkpoint dacă ai făcut-o de oaie în luptă sau în săritură. Ce să mai, Elika e îngerul tău păzitor de-a lungul întregului joc. Şi, ca orice înger care se respectă, va refuza să se lase în voia tastaturii tale. Aşa că vezi-ţi de drum!

Pe cărarea galbenă, înainte!

Imamii Ubisoft s-au jurat pe barba profetului Guillemot că au dus linearitatea unde şi-a înţărcat dracul copiii. Cum lumea noului Prinţ împrumută destul din Ierusalimul sfâşiat de Cruciade al lui Altair (în paranteză fie spus, titlul e ciocănit pe aceeaşi Nicovală pe care a stat şi Assassin's Creed), e dreptul tău să-ţi croieşti calea spre glorie pe unde crezi de cuviinţă. De fapt, pe unde poţi, pentru că drumul spre Curăţenie Generală e lung şi presărat cu prăpăstii adânci şi culoare întortocheate, iar unde mai ai baftă să dai de drum liber şi întins, pune mâna pe sabie că sigur ai măcar un monstru de prăsilă care doreşte taxă de protecţie. În plus, Corupţia nu doarme şi-ţi va pune în cale tot soiul de capcane, doar-doar te vei lăsa păgubaş după primul





Dacă arunc sabia şi încep să plâng, oare mă lasă în pace?

quickload. Băltoace letale de mâzgă, demoni mai păcătoşi ca niciodată şi pereți care se surpă sau bubuie taman când treci prin zonă, cam astea sunt bunătățile pregătite pentru doritorul de grătar pe pajiştea fermecată. Pe lângă acestea, odată ajuns pe câmpie, mai trebuie să dai socoteală şi unuia dintre locotenenții lui Ahriman, mare, rău, urât şi greu de ucis. Dacă te ajută cu ceva, să ştii că e şi manelist.

Pun eu gheara pe tine!

Unul din avantajele cel puțin dubioase ale Noului Prinț e gheara de fier de pe mâna stângă. Drumețului îi ajută să scarpine mai bine zugrăveala când coboară vertiginos pe un perete vertical, iar luptătorului îi e de folos să dea o palmă mai viguroasă peste ceafa groasă a inamicului. Prințul nostru vine dotat şi cu o sabie lungă cât o zi de post (în totală contradicție cu idealul războinic al eroului persan, dar să trecem peste), iar treaba ta e să descoperi cât de complicată (şi devastatoare) poate fi combinația spadă-gheară-dă-i să moară. Unde mai pui că nici Elika nu stă de pomană şi va sădi câte un fir-icel de magie în spinarea monstrului ori de câte ori va fi nevoie.

Şi dacă tot vorbeam de magie, hai să ne oprim la cafenea şi să te dăscălesc puțin: tu eşti luptător. Dai cu sabia, că atâta te duce capul. Tot talentul tău de bătăuş ți-e complet de la bun început şi altceva nu mai pupi în afară de experiență. Vrăjitoarele însă au o altă rânduială şi pot învăța câte-n lună şi în stele dacă ştii să le plimbi prin lume. Dacă goneşti mâzga aia puturoasă din ținut, pământul revine la viață, iarba creşte, copacii înfrunzesc , păsărelele ciripesc şi răsplata ta sunt nişte muguraşi luminoşi pe care madam îi va cheltui pe noi abilități magice. Da, asta înseamnă să mai bați nivelul încă o dată, să alergi de nebun de-a latul pereților, s-o iei de la capăt cu acrobațiile prin aer (stai lejer, că te ajută şi ea, iar Ubi a pregătit nişte sărituri la dublu care să-i taie cheful de trapez oricărui artist de circ) şi să-ți chinui puțin creierii ca să afli cum anume ajungi până la următoarele picături de mana. Nu fi zgârcit şi nu fi grăbit, pentru că merită efortul. De mers, poți merge tu oriunde prin vechea Persie, dar vei găsi zone pe care nu le depăşeşti nici mort dacă n-ai magia potrivită. Asta ca să nu mai spun de monştrii pezevenghi care pot deveni imuni la loviturile tale şi doar o lovitură magică sănătoasă le va pune pielea pe băț.


Şi să-ți stea în gât!


Alooo, alooo, ochii sunt mai sus!


Oare mie ce-mi face dacă vin beat acasă?

Islamul pe stil (grafic) nou

Am lăsat grafica la urmă, aşa cum fac de obicei cu orice treabă care nu mă încântă în mod deosebit. Am apreciat atmosfera de basm din Sands of Time, am trecut cu vederea aura de macho-man din Warrior Within şi mi-a plăcut aspectul de Sandokan pe care îl are eroul în The Two Thrones. Acum, dacă avem un erou nou, e musai să avem şi grafică aşijderea: jumătate pixel, jumătate carioca.

Bine, poate sunt eu cârcotaş şi-mi place ca valul vizual să fie unul închegat şi nu atât de fistichiu, care, dacă ar fi transpus în regnul animal, nu ar fi nici cal, nici măgar, nici catâr. Personajele parcă nu îşi au locul în peisaj, zgârie simțul, răcâie retina, revoltă urmele vagi de ordine şi disciplină vizuală pe care încă le mai am. În plus, îmi aduc aminte de ilustrațiile unei cărți foarte proaste pe care am fost nevoit s-o citesc în copilărie pentru că altceva n-aveam la îndemână.

Ştiu că aceste comentarii malițioase vor stârni mânia proletară a unora, iar subsemnatul va sfârşi etichetat drept „ghiaur păcătos". Îmi asum riscul şi adaug doar atât: la urma-urmei, e doar o chestiune de gust. Nici Picasso nu e înghițit de toată lumea, iar grafica noului joc măcar respectă clasicele forme umane.

În încheiere, vă urez răbdare şi tutun (dacă aveți peste 18 ani, evident) până de Sărbători, când jocul se va năpusti fără milă pe PC, Xbox 360 şi PlayStation 3. Până atunci mutați-vă cortul pe malul mării, că vara trece şi hârjoneala virtuală mai poate aştepta până la toamnă!

■ **Jack The Ripper**


Puțină magie murală



CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Încă o dată că doar e gratis


Tovarăşe... nişte votcă ai?

Nu suport al Doilea Război Mondial. Nu suport pleiada de filme, documentare şi jocuri despre această perioadă istorică, iar singurele cu gameplay suficient de bun cât să mă facă să ignor acest aspect au fost Commandos, Battlefield 1942 şi Company of Heroes. Această antipatie nu vine din faptul că aş fi avut rude sau cunoscuţi trecuţi prin ororile…

Mi se şopteşte în cască să nu merg mai departe cu ideea pentru că nu e politically correct. Punct şi de la capăt. Pe scurt, mă enervează că al Doilea Război Mondial are atâta hype în jurul său şi se dovedeşte a fi o vacă mai grasă şi cu mai mult lapte decât al Lucasului Star Wars. Mă rog, deviez de la subiect şi poate sunt singurul care crede că vocile care strigă Achtung! nu erau amuzante sau interesante în Wolfenstein 3D şi nu sunt amuzante nici acum, cu toate că sunt de părere că Adolf Hitler îmbrăcat într-un exoschelet metalic cu două minigun-uri e unul din cele mai bune momente din istoria gaming-ului.

După acest background extins probabil veţi înţelege de ce nu am jucat niciunul din primele jocuri Call of Duty, pe al patrulea ratându-l din cauza unui calculator atât de depăşit încât face lumea de pe stradă să mă scuipe şi să arunce cu pietre după mine strigând „Huo! Anacronicu'!”. În mâinile unui astfel de om a fost lăsat preview-ul la Call of Duty (5): World at War. Zeii Întunecaţi să-l aibă-n pază.

Poveste fără sfârşit…

World at War se distanţează de clişeul tranşeelor din Normandia, oferind jucătorului o nouă perspectivă asupra conflictului deja consacrat. Tradus în română din marketing asta înseamnă că au schimbat locaţiile „clasice” cu mai puţin cunoscutul mediu al Pacificului de Vest. Clima temperată devine tropicală. Stepa devine junglă. Nemţii devin japonezi. Şi începe din nou.

Jucătorul se trezeşte având dubioasa onoare de a fi prizonierul japonezilor împreună cu un camarad de război. După un interogatoriu terminat cu deja clasica (bate la ochi faptul că de câte ori zic „clasic” de fapt vreau să zic „clişeu”?) replică fluidă a soldatului patriot care are originea undeva în cavitatea faringiană şi destinaţia pe faţa soldatului inamic, cel dintâi este „ars cu ţigarea” şi executat în mod brutal. Dorinţa evidentă a personajului pe care îl jucăm de a fi următorul care are parte de tratamentul regal nu trece neobservată de tartorul devorator de hentai, dar din păcate compatrioţii noştri americani apar în forţă şi ne strică toată distracţia, eliberând jucătorul, punându-i în mâini un pistol cadou de la Unchiul Sam şi îmbrâncindu-l în plajele şi junglele Pacificului.

Shogun 2: World at War

Dacă până acum nemţii erau în mare măsură trupe de şoc care încercau doar să nimerească mai mulţi inamici cu focurile de armă pentru a obţine un avantaj numeric, nu la fel stă treaba cu omologii lor cu ochi oblici. Soldaţii Imperiali practicanţi ai codului Bushido sunt ucigaşi eficienţi şi nu se dau în lături de la nimic pentru a surprinde şi asasina soldaţii Aliaţi. Astfel se vor preface că sunt morţi pentru a atrage într-o ambuscadă soldaţii americani sau vor ataca din copaci cu sabie sau lunetă. Alte locuri în care samuraiul japonez îşi are habitatul sunt iarba înaltă şi apa mică. Desigur, această tactică nu prea este de folos împotriva jucătorului înrăit de shooter-e care trage în cadavre până încetează să mai fie amuzant, goleşte încărcătoare în copaci sperând că engine-ul jocului va face să cadă frunze şi aruncă rafale de mitralieră cam în orice direcţie are de gând să meargă.

Din ascunzişurile lor, consumatorii de sushi vor ataca sistematic forţele Binelui, cum face spre exemplu lunetistul care doar răneşte un soldat pentru ca mai apoi, când camarazii vin să-l ajute, toţi ceilalţi lunetişti să-i vâneze ca prim-miniştrii pe mistreţi.

Pentru cei sănătoşi la cap a fost pus la dispoziţie un aruncător de flăcări perfect pentru golirea rapidă a unei zone mai mari de şmecheraşi (Atenţie: folosirea îndelungată poate duce la tendinţe piromane) prin arderea vegetaţiei înconjurătoare şi a soldatului ascuns odată cu ea. Am spus „sănătoşi la cap”? Scuze. Şi aruncătorul de flăcări mai mult ca sigur va provoca acţiuni din categoria „Hai să vedem cum arde environmentul”. Pot să vă spun eu ce am văzut în trailer-e: arde frumos. Iarba verde devine neagră şi uscată încetul cu încetul în ceea ce sunt sigur că e o metaforă pentru modul în care războiul degradează şi distruge totul. Sau o extravaganţă grafică. Una din două.

Despre cea de-a doua campanie a jocului care are loc pe frontul est-european nu se ştie încă mare lucru, dar probabil va marca o întoarcere la nazişti şi scene reciclate din Call of Duty 2: Ăla cu Ruşii.


A-9. Lovit!


Ai grijă la lipitori


Ce-ai zis de Toyota, porc american?

pândește. Un japonez împușcat într-un copac va cădea atârnând de o sfoară folosită ca harnașament de protecție, iar noi, sadici și distructivi din fire, vom avea impulsul să tragem un foc în respectiva funie care se va rupe, lăsând cadavrul să cadă și mai jos și să trosnească asemeni cojii de pepene (pentru că nu există gamer căruia să nu-i placă să se joace cu ragdoll-urile). Mediul înconjurător va deveni mai distructiv până la nivelul la care se vor putea tăia găuri în foile subțiri de lemn cu ajutorul unei arme cu foc automat sau al unei arme semi-automate și cu o doză considerabilă de răbdare. Pentru cei dezamăgiți de faptul că soldații din jocurile precedente erau înotători la fel de pricepuți ca un sac de cărămizi s-a introdus și abilitatea de a înota. Apa va diminua viteza de deplasare, dar va și mări gradul de protecție al oricărui soldat care se aventurează înăuntru, refractând gloanțele care lovesc suprafața și încetinindu-le.


La un grătar cu prietenii...

Arta și fizica războiului

Surlele și trâmbițele celor de la Activision anunță că următorul Call of Duty va avea un sistem de multiplayer cooperativ care va suporta doi jucători local, fiecare cu consola lui (la varianta pentru console, desigur), și până la patru jucători online. Odată cu apariția în scenă a unui nou jucător, inamicii vor deveni mai mulți și mai puternici pentru a menține dificultatea jocului la un nivel acceptabil. Un lucru care încă este lăsat sub semnul întrebării este cum vor reuși să implementeze momentele scriptate din joc, cum ar fi o explozie sau o prăbușire de avion astfel încât toți cei implicați să aibă parte de ele, nu doar cei din raza vizuală a celui care le-a activat.


Nimic nu se compară cu o ieșire la pescuit

Alt element promis este un moment arcade dintr-un nivel în care jucătorul va prelua controlul mitralierei unui avion pentru a devasta flota inamicilor într-un sângeros joc de Vapoare. Sunt curios câte nave va trebui să distrugă un posesor de consolă pentru a primi acces la conținutul ascuns de pe DVD-ul jocului.

În final, ajungem la partea preferată de mulți oameni: engine-ul. Motorul grafic este tot același cu cel folosit în Call of Duty 4: Modern Warfare cu câteva îmbunătățiri, mai ales pe plan fizic. Am menționat mai sus focul care arde vegetația și, dacă nu e controlat, se și răs-

Al Doilea Război Mondial (1939 – prezent)

Mai trece un an, mai trece un joc despre eternul conflict între Bine și Rău. Call of Duty: World at War va lovi piața în luna noiembrie a anului curent pe aproape toate platformele posibile, oferind (pentru a multa oară) o nouă perspectivă asupra Războiului. Poate că 2009 va fi anul care va marca reîntoarcerea originalității în industria jocurilor... am voie să sper, nu?

În fine, eu sunt unul, fanii sunt mulți și la fel de mulți sunt și cei care se hrănesc cu al Doilea Război Mondial, așa că sunt sigur că jocul vă va plăcea. Lăsând la o parte disprețul meu față de subiect și prejudecățile izvorâte din el, World at War sună interesant și arată și mai bine. Nu spun că văd lumina și sunt pe cale să mă convertesc, dar încep să cochetez cu ideea de a face un compromis și de a juca celelalte jocuri din serie. Cu toate acestea, rămân la părerea mea inițială până la următorul joc cu Hitler îmbrăcat într-un battlesuit blindat.

■ **Paul Policarp**

GEN: FPS **PRODUCĂTOR:** Treyarch **DISTRIBUITOR:** Activision **LANSARE:** iarna 2008 **ON-LINE** www.callofduty.com/CoDWW



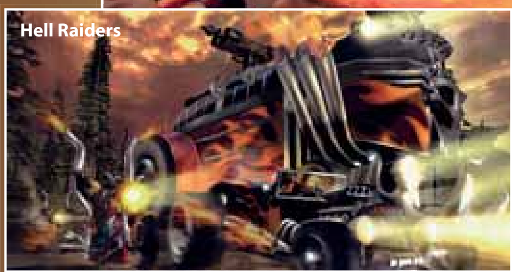
X360 PS3

BRÜTAL LEGEND

GEN: Action Adventure **PRODUCĂTOR:** Double Fine Productions **DISTRIBUITOR:** Sierra Entertainment **LANSARE:** Q4 2008 **ON-LINE:** www.brutallegend.com

Pasiunea naşte monştri


O scenă ce aminteşte de Rune


Hell Raiders

O să vă spun povestea lui Brütal Legend, o poveste despre efectul fluture şi despre goana după vise. Vedeţi voi, înainte ca Brütal Legend să fie cu adevărat legenda brutală de care aminteşte, el a fost doar pasiunea unui om pentru Black Sabbath şi heavy metal. Acest om nu era însă un om ca toţi ceilalţi, ci, întâmplător, era Tim Schafer, designerul de joc şi programatorul de la LucasArts responsabil pentru mai bine de două treimi din replicile savuroase din Monkey Island. Chiar dacă încă de pe atunci Timmy gândise până şi U-ul cu umlaut din titlu, inspiraţia lui „brutală" se oprea cam tot pe acolo. A fost nevoie de o întâlnire de natură divină pentru ca totul să prindă contur. Şi anume, Tim a întâlnit un „roadie" Megadeth tipic, tehnician care însoţea formaţia în concerte pentru a asigura sunetul/luminile şi care dormea în rulotă, nu prea departe de zbuciumul fanelor însă. Povestirile colorate din spatele scenei destăinuite de noul lui prieten l-au convins pe Schafer că nu formaţia, ci legiunea de „roadies" care o însoţeşte este adevăratul erou al cultului metal. Aşa că el a încercat să imortalizeze figura aureolată a rockomanului tehnologic în titluri precum Day of the Tentacle (amintiţi-vă de Hoagie) sau Full Throttle. Cu toate acestea, Tim simţea şi mai mult potenţial în spatele conceptului de „roadie". Timpul a trecut şi după ce i-a dat naştere lui Grim Fandago, Schafer şi-a înfiinţat propriul studio, Double Fine Productions. Studioul s-a evidenţiat prin lansarea lui Psychonauts, un joc original care exploata puterile psi şi explorarea imaginarului personajelor, joc primit excelent de critici, dar insuficient mediatizat. Inevitabil însă, obsesia din fundal a ieşit la suprafaţă şi, în căutarea următorului titlu, Tim Schafer a hotărât să se confrunte cu scheleţii încuiaţi de prea mult timp în debara.

Wheels of confusion

Dintr-un anumit punct de vedere, Brütal Legend este şi el un fel de Psychonauts, doar că de această dată explorăm mintea producătorului, o lume care arată ca toate coperţile de albume metal la un loc. Nu întâmplător am ales titlul unui single Black Sabbath ca headline şi, ca să vă demonstrez, lăsaţi-mă să recit versurile: „Long ago I wandered through my mind/ in the land of fairy tales and stories". Cu alte cuvinte, voluptoasa imaginaţie a lui Tim Schafer dă acum naştere lui Eddie Riggs (numele trimite spre mascota Iron Maiden, Eddie the




Rock this!


Cărucioare kamikaze


Prea sexy pentru chitara mea



Head),„roadie"-ul pe care toată lumea se bazează dacă vrea să facă gălăgie în cartier. Personajul va fi scos din mediocritate și transportat spre universul Schafer-ian printr-un ritual demonic accidental. Fără să știe, Eddie poartă la curea o catarамă blestemată ce amintește foarte mult de Snaggletooth, emblema Motorhead. În timp ce acordează chitarele pentru concertul din ziua următoare, Eddie se rănește la deget și sângele pătează catarama, care prinde viață. Eroul va fi târât de forța înviată într-un vortex temporal și aruncat în trecutul îndepărtat. Dacă până aici jucătorul poate face un pact cu firul narativ, înghițind povestea de bună, universul în care se trezește pierde orice fragilă legătură cu realitatea. Trimițând spre o mitologie nordică îmbinată cu simboluri rock&roll, lumea alternativă înfățișează oamenii primitivi ca fiind înrobiți de demoni. În plus, legendele locale amintesc de existența unor titani ai metal-ului care au atins perfecțiunea muzicală și au reușit astfel să stăpânească cerul, devenind zei și dispărând într-o nouă dimensiune. Tot legendele spun că au lăsat pe pământ indicii și artefacte care să permită și muritorilor de rând să atingă idealitatea. Chiar dacă aceste relicve sunt un mare semn de întrebare pentru populația autohtonă, pentru rockerii patentați precum Eddie Riggs ele fac parte din meserie. Fiindcă decorul din joc este alcătuit din rock, respiră rock, mustește de rock și vibrează a rock. Cum menționează Tim Schafer, păianjenii din joc au fost învățați de zei să țeasă corzi de chitară din pânză, cauciucurile pentru autobuzul de turneu cresc în copaci, oasele îngropate sub pământ sunt țevi de eșapament, iar constelațiile de pe cer alcătuiesc de fapt tablaturi.

Piatră&rostogolire

Înainte să afle toate acestea însă, Eddie scotocește prin templul de latex al lui Ormagöden, unde s-a finalizat teleportarea. El descoperă o secure disproporționată și concluzionează cu această ocazie că este destul de priceput în a o mânui. De aici încolo începe să se întrevadă că vorbim totuși despre un titlu de acțiune. Securea dispune de două tipuri de atac, primul prin care personajul se aruncă poetic cu barda în aer pe dușmanii mai fragili, precum călugărițele cauciucate din zona de început, iar al doilea - o spintecare largă, menită să pună la respect grupurile mari de inamici ce încearcă să te înconjoare. Eddie dispune și de un atac la distanță realizat cu ajutorul chitarei care l-a urmat loială până și în universuri alternative. Prin diferite combinații ale tastelor controller-ului, ea poate chema flăcările iadului să vă prăjească inamicii sau poate să topească, la propriu, fețele antipatice (așa ne-a promis Timmy). Poate cea mai importantă abilitate a chitarei este puterea de a invoca Deuce-ul, o mașină tunată pe care Eddie o construiește din rămășițele pieselor pe care le găsește în univers. Mașina poate fi îmbunătățită cu abilități noi (precum nitroglicerină, de exemplu) prin efectuarea unor misiuni secundare prin care să îmbunați zeii metal-ului. O veți folosi nu doar pentru a călători în masivul univers din Brütal Legend, dar și pentru a băga sub roți inamicii insistenți sau pentru a nimici boșii altfel aproape invincibili.

Călătoriile cu Deuce-ul sunt primul indiciu că studiourile Double Fine țintesc de data aceasta către un univers explorabil vast. Dar și mai important este cum acest univers prinde viață. Chiar dacă realitatea lumii create este greu de asimilat, ea își are propria coerență, propriul nucleu care să o anime. De exemplu, când reușește să iasă din templu, Eddie este asaltat de puținii oameni liberi din univers, care văd în el înțeleptul care să îi învețe secretele viitorului și să îi salveze de demoni. Noi știm că personajul este departe de a fi un lider spiritual, dar într-o lume a rock-ului, antologia discografiilor din memorie este mai eficientă decât un ghid de salvare a universului. Și astfel, chiar și eliberarea oamenilor de sub supremația demonică se transformă într-un turneu rock de stradă – singurul lucru la care Eddie se pricepe.

Inamicii întâlniți de-a lungul călătoriei prin univers sunt la fel de colorați ca și lumea descrisă în sine. Dacă veți vizita Crushing Pit-ul, o carieră din care se extrag piese de mașini, vă veți confrunta cu niște sclavi care, nedispunând de uneltele corespunzătoare, sunt nevoiți să sfarme piatra cu capul. Aceștia nu sunt altceva decât cunoscuții head-bangeri. Ca în orice turneu adevărat, odată ce veți reuși să eliberați inamicii de sub controlul demonului șef, aceștia se vor alătura cauzei voastre și deci listei crescânde de fani. Creaturile convertite vor fi însă și adevărate arme pe care le puteți controla în bătălii sau care vă vor da acces la abilități deosebite. În cazul head-banger-ilor, printr-o simplă comandă îi puteți determina să formeze un scut uman în jurul vostru, care să lovească orice inamic agresiv. Pe măsură ce veți înainta în joc, vă veți confrunta cu creaturi tot mai puternice, deci posibili aliați tot mai valoroși, precum o mireasă fantomă care electrocutează tot ce îi trece prin cale, fetișcane emo care vi se urcă în spate pentru a trage de la înălțime sau tătici rock care vă vindecă unitățile cu bass-ul.

Universul înfățișat nu elimină nici scenariile erotice, fiindcă Don Juan-ul nostru îmbrăcat în piele se va împiedica foarte curând de Ophelia (omagiu lui Shakespeare) într-un context care încă nu a fost dezvăluit. Deși restul poveștii este lăsat sub o umbră de mister care îi șade bine, producătorii au promis schimbări surpriză de situație care implică trădări, sânge de demon și chiar un Eddie cu aripi.

Se lasă cortina

Povestea lui Brütal Legend nu este încă încheiată. Cum Tim Schafer nu vrea să repete capcana lipsei de mediatizare în care a căzut cu Psychonauts, a cooptat pentru proiect numeroase nume din industria muzicală și mass-media. Personajul principal este animat de Jack Black („Tenacious D", „Enemy of the State"), actor a cărui dragoste de rock se simte ca acasă în universul jocului. Alte personaje din lumea brutală sunt interpretate de Lemmy, fondatorul Motorhead, Rob Halford de la Judas Priest, Ozzy Osbourne sau solistul Black Sabbath, Ronnie James Dio. Iar în soundtrack-ul jocului vor intra nu numai melodii consacrate, dar și piese noi ale formațiilor anunțate mai sus, plus melodii de la Kiss, Candlemass, Killenstein, Skold și Wolfmotther.

Ca orice titlu care se respectă, Brütal Legend va avea parte și de un mod multiplayer care va fi net diferențiat de stilul de joc din modul narativ și care va aduce, cel mai probabil, confruntări gigant în lumea metal-ului. Judecând după diversitatea personajelor și a eroilor aliați, dar și după engine-ul special proiectat pentru a suporta o lume fluidă umplută până la refuz cu unități, acest mod multiplayer va fi cu siguranță reușit, mai ales în măsura în care producătorii l-au implementat atent înainte de a construi povestea.

Cu toate că va fi lansat anul acesta, jocul nu a fost prezent la E3. Probabil că Tim Schafer s-a temut ca prezentarea lui să nu fie umbrită de alte evenimente din presa de specialitate, generate cu ocazia expoziției. A promis însă să vină cu mai multe detalii odată ce apele se vor mai liniști. Nu putem decât să așteptăm cu răbdare deznodământul. Și să-i dorim și poveștii lui Tim Shafer un final fericit.

■ **Absynthe**



Tăcere peste Silent Hill

SILENT HILL 2

Ceea ce urmăresc în acest articol şi în cele viitoare este să analizez universul Silent Hill. Nu atât un walkthrough sau o dare de seamă asupra engine-ului, a tastelor şi a poligoanelor, ci mai degrabă o discuţie asupra simbolurilor, a personajelor, a graficii, a poveştii, precum şi a surselor de inspiraţie ale autorilor. Elementele noi aduse de acest joc genial atât în domeniul graficii (nu mă refer la densitate de pixeli, ci la imagine şi coregrafie), cât şi al story-ului sunt atât de numeroase încât fără discuţie intră în categoria artei digitale - lucru de care sper să vă convingeţi din proprie experienţă - şi merită astfel o discuţie destul de serioasă.



Ghici ciupercă ce-i

Ce este Silent Hill ?

Silent Hill a început ca un joc survival horror lansat pe consolă de firma Konami în '99 şi transpus apoi şi pentru PC; are mai multe episoade (dintre care unele doar pentru consolă), iar în 2006 a apărut filmul care aşteaptă un al doilea episod în 2010. În genul survival horror este printre primele de mai multă vreme şi a fost catalogat de cineva drept fiind „Resident Evil pentru cei care gândesc". Pe lângă acestea, producătorii au lansat o mulţime de alte produse media destinate doar publicului japonez -cum ar fi CD-uri explicative ale poveştii- care din cauza bizareriei lor nu au circulaţie în Europa sau în State. Pe scurt, a început ca un joc, dar a devenit un univers media cu o amprentă originală şi foarte influentă în genul horror.

Despre universul Silent Hill în general

Toate episoadele jocului, ca şi filmul de altfel, împart cam aceeaşi reţetă. Un loc abandonat în care personajul pătrunde ori printr-un accident ori chemat de o forţă ciudată, în care în cele din urmă se rătăceşte şi din care nu poate evada decât după ce rezolvă o poveste cu puternice conotaţii filosofice. Atmosfera este extrem de sumbră şi tulburătoare, conflictele foarte grave. Faţă de scenariile tâmpite din jocurile cu baubau - de multe ori doar un pretext lamentabil pentru adrenalină - aici mesajul filozofic şi moral trece pe primul plan şi asta face poate groaza mult mai adâncă, mai adevărată şi mai de lungă durată. Cu toate acestea, elementele de gore există şi chiar din plin, universul Silent Hill fiind unul dintre cele mai morbide. Tortură, detenţie, spitalizare macabră, jocul nu cruţă nimic din toate acestea şi unele din creaturile monstruoase ce bântuie coridoarele întunecate au devenit faimoase datorită incredibilei forţe de sugestie şi impactului psihologic. Trecerea dintr-o lume în alta, o existenţă paralelă condiţionată de legi bizare, este un motiv constant ca şi realitatea duală ale cărei dedesubturi nu se dezvăluie decât în urma unui declic interior al personajului. Puzzle-urile sunt foarte adânci, ieşind din schemele plictisitoare şi seci ale ţevilor ce se umplu cu

apă, rotiţelor dinţate, trapelor, atât de populare în jocurile de gen, deşi unele dintre ele sunt absurd de grele (mai ales în primul episod). Starea de imersiune în joc este profundă şi asta poate în primul rând datorită implicării emoţionale. Deoarece camera se mişcă într-un fel care nu avantajează neapărat luptele, jocul nu excelează prin combatanţă şi unghiurile sunt mai potrivite unui film, ceea ce ajută povestea şi participarea meditativă. Monştrii întâlniţi sunt adevărate măşti ale suferinţei care generează teroare, mişcându-se după o coregrafie înspăimântătoare şi minuţios studiată, atât de diferiţi de mutanţii şi vârcolacii care au ieşit în inflaţie pe piaţă. Inventarul standard al eroului include (de acum celebra) lanternă, harta, câteva arme, cutiuţe de prim ajutor, la fel de celebrul radio care te avertizează de prezenţa monştrilor, şi felurite itemuri necesare pentru a rezolva puzzle-urile - stil minimalist ca în mai toate jocurile de gen. Povestea se dezvăluie treptat atât prin interacţiune directă cu mediul, cât şi prin filmele numeroase şi lungi de pe parcurs. Cu toate acestea, chiar dacă duci jocul la bun sfârşit, poţi rămâne în continuare nedumerit pentru că în Silent Hill întrebările se pun mai ales la sfârşit şi poate dintr-un specific cultural, poate dintr-o idee abilă de marketing producătorii au lăsat întotdeauna o largă şi ambiguă ceaţă peste „hadevărata semnificaţie”.



Sexy la podea





Încep această serie prin a discuta una din inovaţiile jocului, şi anume ceea ce nu pot defini altfel decât drept joc de psihanaliză şi din acest motiv mă voi referi la episodul numărul 2, unde e trăsătura cea mai evidentă faţă de celelalte episoade (1 sau 3 de exemplu abordează mai degrabă tema religiei şi a misticului).

Psihanaliza Silent Hill 2

psihanaliză: o metodă de analiză a fenomenelor psihice şi de tratare a tulburărilor emoţionale care implică sesiuni de tratament în timpul cărora pacientul e încurajat să discute în mod liber despre experienţele personale şi mai ales despre copilăria timpurie şi despre vise (Dicţionarul Webster)

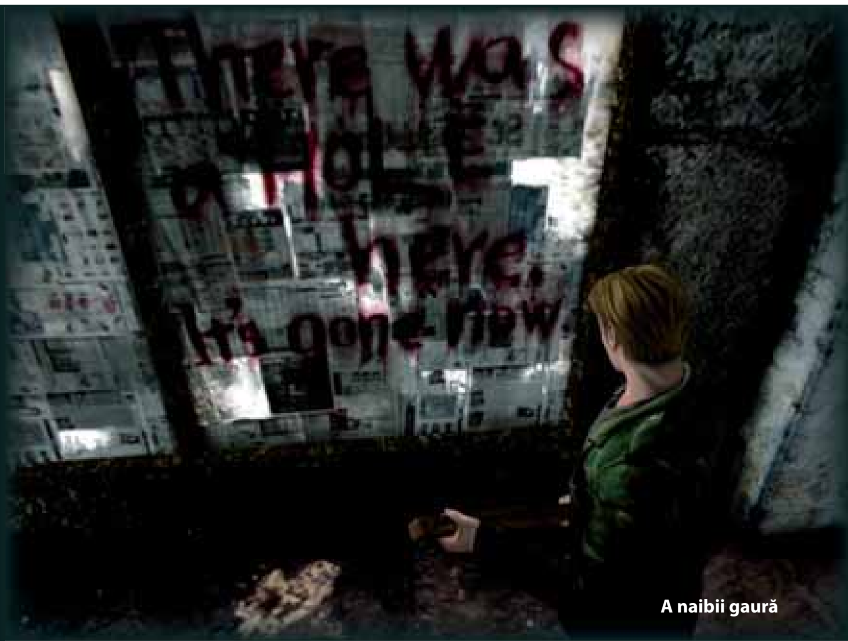
Ca şi în alte câteva episoade, începutul e în staţiunea turistică - actualmente abandonată- Silent Hill. Un filmuleţ scurt se derulează şi te trezeşti într-un veceu public mizerabil uitându-te într-o oglindă şi întrebându-te de fapt ce cauţi cu adevărat în locul acela pustiu. Degradarea arhitecturală din care se porneşte trece apoi într-un univers de coşmar alcătuit din metal ruginit, sârmă ghimpată, lemne putrede şi ziduri prăbuşite. Vocile personajelor sunt excelent alese şi dialogurile ciudate se potrivesc rătăcirii mentale a personajului. Culorile, în ton cu macabrul situaţiei, pornesc de la griul şi vernilul şters ale unei realităţi normale, înceţoşate şi mâzgălite de graffiti-uri şi ajungând în cele din urmă la stacojiul sângelui şi al ruginei şi la întunecimea unei nopţi perpetue străpunse doar de lumina firavă a lanternei. Muzica este mai degrabă melancolică, un fel de soft rock nostalgic şi sentimental care face un contrast foarte interesant cu ambientul sonor lugubru al jocului. Într-adevăr, în S.H. tristeţea melancolică e o nuanţă exploatată intens.

Personajul tău se numeşte James Sunderland, are în jur de 35 ani şi a primit de curând o scrisoare de la Mary, soţia sa moartă de trei ani de zile, prin care îl cheamă în Silent Hill, unde au locuit odată pe timpul unei vacanţe. Deşi parcă nu-ţi vine să dai crezare unei asemenea absurdităţi, urmezi firul pentru a găsi un loc părăsit cu desăvârşire. De fapt nu chiar, pentru că după o rătăcire destul de lungă în care nu se întâmplă nimic, descoperi de fapt că locul este populat de o fauna ostilă şi de câteva personaje prinse ca şi tine, încercând să dezlege iţele încurcate ale propriei existenţe. Urmărind indiciile soţiei moarte





Singur pe lume



A naibii gaură

Monştri

UMANOIZI MUTILAŢI

Fără braţe, mişcându-se anevoie sau târându-se pe jos, aceştia par mai degrabă nişte suflete torturate ale acestui limbo. Te duc cu gândul la suferinţa înăbuşită, psihică.



DOCTORI ŞI ASISTENTE ZOMBIE

Este un cult al producătorilor pentru spitalizarea forţată, monstruoasă.

MANECHINE

Silent Hill 2 este fără îndoială un joc cu substrat sexual şi asta devine evident pentru orice adult care vizionează cutscene-urile. Manechinele nu sunt nici ele nişte monştri redutabili şi sunt mai degrabă victime ele însele, la fel ca şi humanoizii. O alcătuire caraghioasă şi neaşteptată, aceste creaturi au de fapt două perechi de picioare puse una peste cealaltă, „trunchiul" lor fiind de fapt un pelvis extins în ambele direcţii.



CAP DE PIRAMIDĂ

Probabil cel mai ilustru şi mai bine-cunoscut dintre toate creaturile. Deşi povestea filmului nu are nimic în comun cu S.H. 2, monstrul acesta a fost importat pe ecrane. Înfăţişarea sa feroce stârneşte o reacţie atavică. Vei ajunge să-l cunoşti destul de bine şi să te temi de el, alergând pe coridoarele claustrofobice.



lăsate sub formă de scrisori, desene, benzi audio, mesaje primite din eter la radio etc., îţi croieşti treptat drum prin S.H., apropiindu-te de rezolvarea enigmei. Ceea ce face ca jocul să fie foarte interesant este actul de explorare care se desfăşoară o dată prin spaţiul fizic şi în al doilea rând prin memoria lui James, prin dedesubturile personalităţii sale. Pe măsură ce descoperi Silent Hill, ajungi să-ţi descoperi propriul personaj şi, mai mult decât atât, personajul ajunge să se cunoască pe sine şi să-şi accepte soarta. O marcă a jocului (de fapt mai degrabă a acestui episod) este originea răului şi felul în care personajele îl înţeleg şi luptă cu el. De multe ori, în Silent Hill, acesta nu e neapărat o entitate exterioară şi inexplicabilă, ci creaţia oamenilor, chiar a personajelor care participă activ la poveste. Într-un joc standard, un erou viguros, dar fără noroc, pică într-o situaţie neplăcută cu o cohortă de monştri care încearcă să-l măcelărească - de ce vor asta oricum nu interesează pe nimeni. Dacă bizonul din faţa ecranului are dârzenia necesară să-i spulbere, e ok, şi, după un maldăr de gloanţe în joc şi un maldăr de firimituri de chipsuri pe covorul real, jocul se termină la fel de bidimensional cum începe. Însă Silent Hill te obligă la o gândire dincolo de aceste aspecte şi asta în primul rând prin înfăţişarea monştrilor cu care te lupţi: Humanoizi mutilaţi, asistente şi doctori demonici, manechine cu vădită aparenţă sexuală şi bineînţeles Cap de Piramidă -un Grim Reaper născut de o imaginaţie bolnavă.



Ritmul jocului este halucinant. Minute întregi de

Suntem primiţi cu căldură



Personaje

Tot acest minunat popor cu timpul capătă o vădită aparenţă freudiană; ceea ce se petrece în S.H. 2 se distanţează destul de mult de tema tuturor celorlalte episoade. Tot acest arsenal de simboluri, împreună cu celelalte NPC-uri aruncate în joc, creează un fel de teatru prin care James îşi descoperă personalitatea şi adevărul despre el şi moartea soţiei sale. Cu timpul, realizezi că toate personajele s-au adunat în Silent Hill pentru a ispăşi vreo vină şi sunt cel puţin la fel de ciudate ca şi monştrii.

ANGELA

O fiinţă introvertită, timorată, cu un trecut plin de abuzuri şi o tendinţă sinucigaşă.



LAURA

O fetiţă misterioasă, răutăcioasă, care caută uneori cu orice preţ să-l pedepsească pe James, dar pentru ce oare?



EDDIE

Eternul grăsan frustrat plin de ranchiună. Îl găseşti vomându-şi maţele într-un veceu. Drăguţ...



MARIA

Poate un alter ego al soţiei moarte, dar poate mai provocatoare şi mai tentantă. Îţi vei pierde capul după ea sau o vei căuta în continuare pe Mary? Ai grijă ce faci, finalul va depinde de asta... Eu mă îndrăgostisem de ea şi cine mă poate învinui ?



construire a suspansului, în care nu faci altceva decât să explorezi pădurile ceţoase de pe malul unui lac fantomatic. Apoi dialoguri bizare, aparent fără nicio noimă între personaje prinse laolaltă în căutare, dar care nu pot cu niciun chip să comunice (sună ca în viaţa reală?). Monştri pe care mai mult îi eviţi (aici jocul este de-a întregul Survival Horror), dar care se comportă foarte ciudat, ca într-un vis freudian. Coridoare şi labirinturi nesfârşite, cu legături şi puzzle-uri ciudate. Spitale de coşmar, camere claustrofobice, ceaţă şi întuneric. Am fost foarte surprins ca la un moment dat să cobor o scară întunecată a unui muzeu timp de cinci minute în care nu am făcut altceva decât să ţin degetul apăsat pe tastă - am crezut iniţial că e un bug- şi să privesc cum personajul se cufundă parcă în propria lui memorie. Am fost foarte surprins de asemenea să văd repetate cut-scene-uri în care **Cap de Piramidă violează Manechine** (da, exact, priviţi pozele de mai sus şi imaginaţi-vă), pe care apoi le omoară. Iar despre alte cinci minute cu mâna pe tastă, vâslind pe oglinda calmă a unui lac acoperit de ceaţă, urmărind o lumină fantomatică pe partea cealaltă poate că nici nu mai are rost să povestesc. Partea „normală" o desfăşori când cu toporul, când cu drujba, când cu shotgun-ul în decorurile amintite mai sus şi nu are nimic excepţional: sângele sare, monştrii horcăie, toate lucrurile bune pentru care merită să trăieşti şi să împingi povestea mai departe. Spre deosebire de SH 1, poţi salva oriunde vrei (nu doar la checkpoint-uri), decizie discutabilă întrucât frustrarea are şi ea locul ei uneori - nu? Partea de suspans nu lipseşte, aşa că nu vă aşteptaţi la filozofie plictisitoare pentru că jocul nu are nimic în comun cu asta.

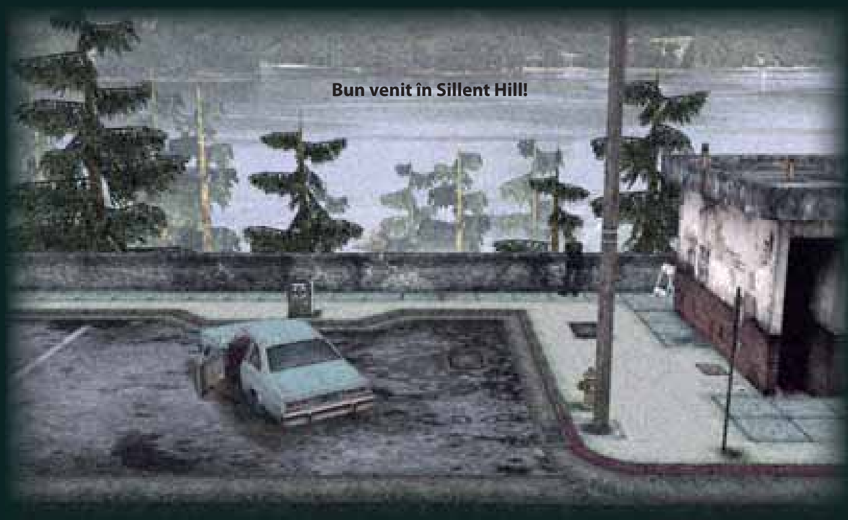
Ce poate să se ascundă de fapt în spatele unui individ absolut normal ca James Sunderland? Ce abisuri ale minţii sale l-au împins către Silent Hill? Tot ce ştie (sau crede) despre sine e că a venit aici să-şi caute soţia moartă acum trei ani de zile. Şi totuşi, Silent Hill e o capcană din care va scăpa cu greu, poate niciodată. Oare ce va destăinui această şedinţă de psihanaliză despre el şi ce poate ea să ne înveţe pe noi? Fără îndoială, oricare dintre noi se poate împotmoli într-un limbo ca Silent Hill. Măcar vom avea o experienţă în plus...

Nu sunt un adept al lui Freud, însă trebuie să recunosc: este un plot foarte original, unic chiar. Încearcă să termini jocul fără un walkthrough sau, dacă ai neapărată nevoie, limitează-te la strictul necesar (nu pierde partea cea mai bună care este surpriza). Finalul pe care îl vei primi depinde de felul în care joci şi măcar prima oară ar trebui să mergi la nimereală, să faci ceea ce îţi vine, pentru că în felul acesta poţi afla ceva şi despre personalitatea ta (sunt mai multe finaluri, unele nici nu pot fi experimentate din prima). Atenţie! E posibil ca jocul să te lase în ceaţă, dar pentru asta sunt kilograme de texte pe net în care nu se face altceva decât dezbaterea semnificaţiilor acestei poveşti, iar unele walkthroughs&plot analysis au dimensiunea unor adevărate lucrări de licenţă. Dacă eşti un fan al genului şi te-ai plictisit de zombie şi oraşe bântuite, ţi-l recomand cu încredere. Cu şi mai multă încredere ţi-l recomand dacă toporul te pasionează mai puţin decât povestea şi vrei un scenariu inteligent şi foarte amănunţit lucrat. Chiar doar din curiozitate merită să încerci ; nu poţi să pierzi nimic altceva decât liniştea burgheză de care presupun că te-ai plictisit oricum.

■ **Mandrake Root**



Un foc al pasiunii



Bun venit în Sillent Hill!



Ia-mă de mână şi spune-mi Diablo

Yup, este oficial: sunt redactorul LEVEL însărcinat cu scrierea articolelor dedicate jocurilor realizate de ruşi/ucraineni/bieloruşi/etc. şi de nemţi. Nu aş putea spune că lucrul acesta mă deranjează, pentru că am observat de-a lungul timpului faptul că surprizele plăcute făcute de creatorii de jocuri din spaţiul ex-sovietic nu sunt deloc puţine. Iar nemţii sunt cel puţin amuzanţi cu încercările lor de a face jocuri, de cele mai multe ori... Astfel că, după ce am scris lunile trecute despre Jack Keane şi Perry Rhodan, încercări mai puţin sau mai mult discutabile de a împrăştia bere vie pe cadavrul genului adventure, iată-mă-s din nou pe teritoriu german, dar de data aceasta adânc în action RPG!

Deoarece nu a văzut nimeni până acum drac mort, Diablo se perpetuează la nemurire. Legend - Hand of God este subiectul recenziei de faţă, care putea să moară chiar în acest loc din pagină, având încrustată pe cruce o inscripţie banală: „Aici odihneşte un review despre o clonă de Diablo". Dar, pentru că pagina este mare şi anumite jocuri trebuie analizate măcar cât să ştii ce NU trebuie să-ţi piardă vremea, opera celor de la Master Creating trebuie atinsă măcar pe ici, pe colo, prin locurile esenţiale.

Idilic fail

Evident, începem cu povestea. Ăăăă, păi, deci, Cei Răi de pe Celălalt Tărâm au reuşit să stingă Flacăra Sfântă din Mănăstirea Nuştiucare. Apoi au început să atace ţara şi să o pustiască, făcând mult rău Celor Buni, cetăţeni plătitori de taxe ai unui regat, evident, idilic, stăpânit de un Regent mai puţin idilic, lăsat în urmă la cârma statului de către un Rege, idilic dincolo de imaginabil, care a plecat printr-un portal să-l învingă pe Lordul Răului. Între timp, fusese fondat un Ordin al Flăcării Sfinte, care avea ca ordin de serviciu să o păstreze pe aceasta nestinsă, în scopul protejării ţării de Cei Răi. Boon, dar Flacăra este stinsă şi Ordinul masacrat şi ţara pângărită şi rămâne numai Unul, Targon, un novice, Eroul în devenire, a cărui misiune este să oprească ventilatorul şi să cureţe căcatul. În toată această mixtură epică inspirată se află malaxaţi şi Pitici, Elfi, Orci, Trolli, şamd, deci, întregul regn mitologic nordic cu care deja suntem obişnuiţi până la saturaţie. În rest, nimic nou sau interesant. Story-ul este de o banalitate absolut remarcabilă, înmiresmată din loc în loc de mirodeniile liniarităţii şi de mirosul proaspăt de mucegai al ideilor care nu au mai fost de mult scoase la aer curat şi zvântate la soare.



Câmpul cu florile

Care se trage din copaci

M-a izbit de la bun început în faţă felul în care îţi poţi (sau nu-ţi poţi) configura personajul. În primul rând, nu poţi alege o clasă anume, pentru că story-ul te bate în cuie ca fiind uman. Ce poţi face este să alegi două din cele cinci skill tree-uri, pe care le poţi combina cum vrei, obţinând astfel o varietate de 10 clase de personaj. Dat fiind faptul că două skill tree-uri sunt de luptă fizică - melee, arcaş - două sunt magice şi unul pentru stealth/thieving/rogue, poţi face combinaţii interesante, mai ales că anumite skill-uri se modifică în funcţie de tree-urile cuplate. Spre exemplu, cum spune şi dezvoltatorul în jurnalul său online, sabia de foc a unui battlemage devine săgeată de foc dacă este adoptat skill tree-ul de arcaş.

Personal, am fost destul de mulţumit de această viziune organizatorică a skill-urilor. Iar asta cu atât mai mult cu cât numărul skill-urilor dintr-un arbore nu este mare, ba chiar mic, iar skill-urile sunt toate foarte explicite şi au o utilitate clară, lesne de înţeles şi de aplicat sub aspectul gameplay-ului, spre deosebire de multe alte RPG-uri mai mult sau mai puţin action. Adică, aş contrapune oricând sistemul simplu de skill-uri din Hand of God cu cel complicat inutil şi nebulos din The Witcher, cu speranţa de a convinge că „less is more" atunci când un producător ştie unde vrea să-şi ducă jocul - spre action sau spre AD&D. Iar Master Creating au meritul indiscutabil că s-au îndreptat fără ezitări către


La gâtul trollului

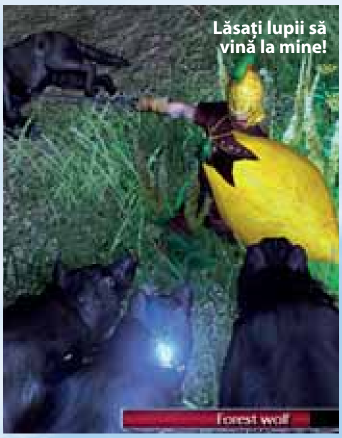


action RPG, ceea ce nu mulți o fac pe față în zilele noastre, de parcă ar fi o rușine...

Ceea ce este discutabil, însă, este felul restrictiv în care se face acumularea de puncte destinate avansării în skill tree. Astfel, deși ai doi arbori de skill-uri și primești câte două puncte pentru alocarea către creșterea în skill-uri cu ocazia fiecărui level up, ești obligat să folosești numai câte un punct pentru fiecare arbore de skill-uri în parte. Nu ai voie să aloci ambele puncte unui singur arbore. Sincer, după ce am trecut destul de ușor peste limitările de rasă și clasă ale personajului, pe care simplitatea admirabilă a combinațiilor de skill tree-uri le-a salvat in extremis, nu pot accepta această limitare suplimentară - uneori este prea folositor să investești ambele puncte într-o anumită abilitate, ca să nu fii enervat la culme că nu ești lăsat să o faci.

Hand of Hard to be a God

Hack'n'slash vă spune ceva? Foarte bine, pentru că asta și este Legend - Hand of God. Odată ce ai spus hack'n'slash mai are rost să adaugi ceva, atunci când vorbești despre lupta într-un action RPG clonă Diablo? De obicei nu, dar aici merită detaliat un pic. În primul rând trebuie spus că singurele diferențe notabile față de alte „creații" de gen sunt date de vizualul bătăliilor. Oamenii de la Master Creating chiar s-au străduit să facă luptele să arate credibil, fără mizerii clasice și demodate, dar specifice RPG-urilor, cum sunt atacurile care nu lovesc vizibil, dar produc damage, sau atacurile care aparent sunt în plin, dar nu produc pagube oponenților, după cum cade zarul abilităților de combatanți ale personajelor la respectiva lovitură.



Lăsați lupii să vină la mine!

Ba chiar, loviturile, mișcările și eschivele sunt variate, iar când prinzi o lovitură decisivă se vede cât se poate de mulțumitor o manevră isteață cu care îți străpungi adversarul. Stilul de luptă abordat automat de către personajul tău este adaptat dimensiunii și naturii oponenților - Eroul va sări literalmente la gâtul giganților, spectaculos, în încercarea de a lovi în puncte vulnerabile - astfel că se poate spune că nu degeaba motion capture-ul a fost făcut cu ajutorul unui maestru vietnamez de arte marțiale. Vizual totul este ok.


Bate hora ficiorească

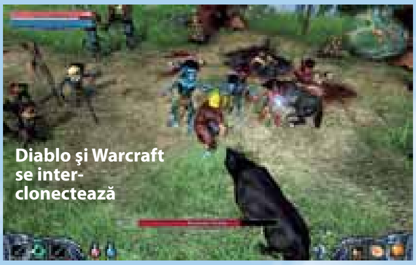
Dar, pe de altă parte, oponenții sunt complet cretini. M-am izbit de aceeași eternă problemă a RPG-ului: personajele controlate de computer nu se coordonează ca grup de luptători, ci vin la grămadă pe tine, nediscriminatoriu. Numai cei dotați cu proiectile stau mai în spate pe poziții, dar aceștia nu fug de tine când te apropii de ei, fapt pentru care sprijinul cu săgeți asigurat de AI este doar vag existent. În plus, ești atacat numai de oponenții care te văd, aceștia nu se cheamă unii pe alții, nu formează o unitate. Vă amintesc aici de Hard to Be a God, un RPG action rusesc excelent făcut tocmai sub acest aspect - oponenții arcași erau inteligent programați pentru a se feri de tine, dar și pentru a se coordona cu infanteriștii dotați cu sabie, făcând uneori mai dificile (și plăcute, implicit) anumite bătălii.

De altfel, faptul că ești atacat numai de oponenții care te văd face din pulling o joacă de copii. Este foarte ușor să-ți atragi pe rând inamicii, măcinându-i cu săgeți până mor sau sunt numai bine frăgeziți pentru o lovitură de grație aplicată cu sabia. Singura dificultate este dată de spațiul îngust care este vizibil din câmpul de luptă, și în general din peisajul 3D. Vederea este de sus, EXTREM de frustrantă, cu posibilități de reglare a vizibilității de la îngust la foarte îngust. Astfel, deși este simplu să faci pulling, un impediment este vizibilitatea... Geez!

E rău fără greu

După cum v-am mai spus de menumorute ori până acum, eu nu folosesc niciodată magia într-un RPG, decât dacă aceasta este absolut indispensabilă. Eu nu merg decât pe calea războinicului. Astfel încât rareori pot zice ceva despre partea de magie a unui joc. Totuși, bănuiala mea de om oarecum cultivat în domeniu este că Hand of God nu este o mare sfârâială în ce privește adoptarea și folosirea magiei pentru luptă. Cel puțin, dacă lucrurile stau la fel ca la arme, sunt deplin lămurit: cel mai bun lucru în ce privește armele sunt skill-urile personajului care le induc modificatori și le aduc efecte noi.

În rest, singurul lucru de remarcat este marea varietate - sunt o mulțime de arme, cu o grămadă de avantaje diferite. Atât de multe că te plictisești la un moment dat să le mai tot colectezi și selectezi. Pur și simplu, alegi după ochi arma care ți se pare mai învârtoșată și încerci să nu cazi în ispita de a mai pipăi toate săbiile, ciocanele, bâtele, topoarele, buzduganele, ca să vezi care din ele are un sfârc în plus la melee.



Diablo şi Warcraft se interconectează

La fel stau lucrurile şi la armuri şi pandantive. Acestea sunt prea multe şi excesiv variate, pentru a procura satisfacţii facile jucătorului ce găseşte în abundenţă arme, armuri, artefacte, atât de des încât se ajunge la inflaţie şi la dezechilibrarea jocului, devenit prea lejer. De altfel, această senzaţie este accentuată şi de faptul că muniţia pentru armele cu proiectile este nelimitată. Cum, nu mai trebuie să mă uit tot timpul la stocul de săgeţi să văd dacă se termină, nu mai trebuie să strâng bănuţ lângă bănuţ ca să cumpăr unele noi, sau să mă bucur ca un idiot de fiecare dată când găsesc „bolts and arrows" asupra unui adversar doborât? Păi bine, măi Master Creating, atunci care mai este plăcerea unui action RPG?

Chemaţi salvările!

Ceea ce îmi este foarte greu să înţeleg la jocuri precum Legend - Hand of God este felul în care par să fie concepute cu bug-uri ce se vor feature-uri, adânc implementate în chiar inima gameplay-ului. Mă refer în cazul de faţă la sistemul de save-uri. Din câte mi-am dat seama până când am ajuns la nivelul şapte şi ceva mărunţiş, pentru save există un singur slot. Practic, save-ul este doar un quicksave. La încărcare, însă, nu te găseşti acolo unde erai când ai apăsat F5 (save), ci la cel mai apropiat de tine obelisc cu rună din locul în care te aflai când ai dat save. Go figure! De ce, frate?... Pentru mine asta este o enigmă, cu atât mai mult cu cât jocul a apărut numai pentru PC, deci nu era necesar un sistem de save de tipul celor folosit la console, cu checkpoint-uri. Deşi, producătorul spune în FAQ că „A possible port to other systems has not yet been confirmed". Adică, pentru această eventuală, îndepărtată, nebuloasă, Fata Morgana portare pe console, trebuie să înghiţim noi un sistem de save enervant şi, literalmente, incomplet!?

Şi dacă ar fi numai problema cu sistemul de save, dar... e alta şi mai boacănă. Încarci un joc salvat şi, surpriză!, toţi inamicii sunt respawnaţi, ba mai mult, tot loot-ul ascuns pe ici, pe colo, s-a regenerat. Uh, păi nici nu mai este de mirare că faci level up după pofta inimii, ca să nu mai vorbim de power up - resursele sunt abundente şi regenerabile. Peste asta se mai pune moţ şi eterna soluţie imbecilă a scalării, cea care dă şi Oblivion-ului o miasmă putrefactă de hack'n'slash. Adică, oponenţii tăi cresc în nivel odată cu tine: dacă tocmai ai ajuns la nivelul 8, toţi inamicii devin de nivel 7, 8 sau 9. O soluţie care, pe cât de imbecilă e, atât de hilară ar fi, dacă nu m-aş simţi la capătul răbdării văzând-o în reluare pe canalul cu jocuri mediocre, după ce am văzut-o în premieră pe cel cu jocuri faine.

C-o mânuţă pe zânuţă

Dar, există, totuşi, ceva luminos în acest Legend - Hand of God. Luminos la propriu - este cursorul din joc al mouse-ului. Acesta este o fiinţă vie care emite lumină, o zână mică-mică, înzestrată cu aripi, ce zboară la comanda eroului - unde duci mouse-ul se află şi ea. Trebuie să recunosc faptul că aceasta este o găselniţă interesantă, pentru care producătorii aproape că ar merita felicitări: zânuţa îţi foloseşte realmente pe post de corp de iluminat (sic!), cu care poţi vedea şi în cele mai întunecoase colţuri ale cavernelor. Soluţia este ingenioasă, pentru că vă daţi seama cât de aiurea ar fi fost să trebuiască să împaci o sabie pentru două mâini cu o torţă aprinsă... La asta ar fi fost doar alternativele haloului luminos al eroului şi cea a eternelor spaţii subterane luminate de torţe pe care, probabil, le aprind vieţuitoarele oarbe ale cavernelor, ca să fie.



Vorbind discuţii

Din nefericire, Master Creating a vrut să dea dovadă, pe lângă inventivitate, şi de umor. Aşa se face că zânuţa-cursor e teribil de vorbalescentă, dând pe goarnă replici ce se vor glumiţoase, dar care se mântuiesc în penibil. Eu ştiu că producătorii au tras cu urechea la alte RPG-uri (NWN!, NWN!, Planescape Torment, Wizardry), în care membrii party-ului sunt demenţiali prin observaţiile lor şi prin conversaţii, dar în Hand of God încercarea cu zânuţa este patetică şi eşuează lamentabil.

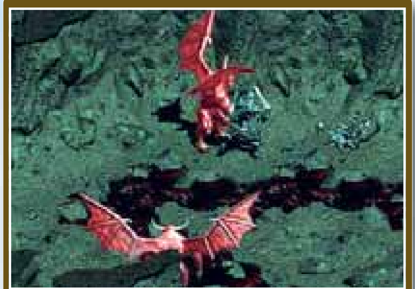


Apoi, dacă te uiţi mai îndeaproape la creatura cu pricina, observi că e frumuşică foc, superb construită şi bine înzestrată cu toate cele. Fapt pentru care, pentru a pune capăt unei frustrări ce pare să se acumuleze treptat pe parcursul jocului, aş fi foarte fericit dacă, într-un final apoteotic la care nu am ajuns şi nici nu am nervi să ajung vreodată, Eroul găseşte o vrajă care să transforme zânuţa în Zână şi joaca cu cursorul mouse-ului în lucru mecanic pe bune şi de ambele părţi satisfăcător. Zic şi eu, nu dau cu parul... altfel, de ce să nu pună drept cursor un pitic fermecat, gras, cu barbă colilie şi un neg consistent pe nara stângă?

Deci, cred că nici nu trebuie să mai trag o concluzie pentru voi, deoarece aţi tras-o singuri, laolaltă cu o înjurătură pentru că v-am făcut să pierdeţi vremea citind trei pagini despre un joc care merită cu greu una singură. Aşa o fi, dar nu uitaţi că aţi fi pierdut mult mai mult timp dacă ar fi fost să vă apucaţi să-l jucaţi... Măcar pentru grafica bunicică pentru acest gen de RPG, cred, totuşi, că trebuie să avem cuvinte de apreciere, în special în ce priveşte iluminarea dinamică realizată cu zânuţa, ptiu drace, tot la zânuţă ajung, mai dă-o-n mă-sa! Hai pa!

■ **Marius Ghinea**

alternativa



DIABLO

Mi-a ajuns la urechi zvonul că un joc celebru, pe numele său Diablo, ar fi action RPG-ul arhetipal, strămoş totemic şi fetiş al celor dornici să-şi piardă viaţa profesională, socială, politică, economică şi de alte naturi... De asemenea, tot la urechile mele ajunse vorba că Diablo ar avea o rejucabilitate impresionantă, dublată de o componentă multiplayer înnebunitoare. Păi, atunci, de ce să te mai bagi la o clonă când poţi juca originalul? Bagă un Diablo!

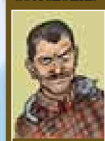
BUNE:

- grafica este OK, pe alocuri chiar frumoasă
- cursorul zânuţei luminoase
- skill tree simplu şi explicit

RELE:

- povestea prea plicticoasă
- replicile terne ale majorităţii personajelor
- lipsa generală de originalitate
- AI-ul oponenţilor

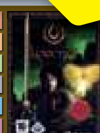
CONCLUZIE:



Dacă timpul costă bani, riscaţi să pierdeţi o avere jucând Legend - Hand of God. Dacă sunteţi hotărâţi să vă aduceţi la sapă de lemn, sunt modalităţi mult mai plăcute de a o face. Spre exemplu, încercaţi să citiţi articolul de faţă de vreo 574 de ori. Apoi, citiţi-l invers de 233 de ori. După aceea, prima jumătate de 9.760 de ori, iar a doua... Vă descurcaţi voi, nu trebuie să vă explic prea în amănunt cum vă puteţi ruina...

6,2

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	06



Gen Action RPG **Producător** Master Creating **Distribuitor** Anaconda Games
ON-LINE www.legend-game.com

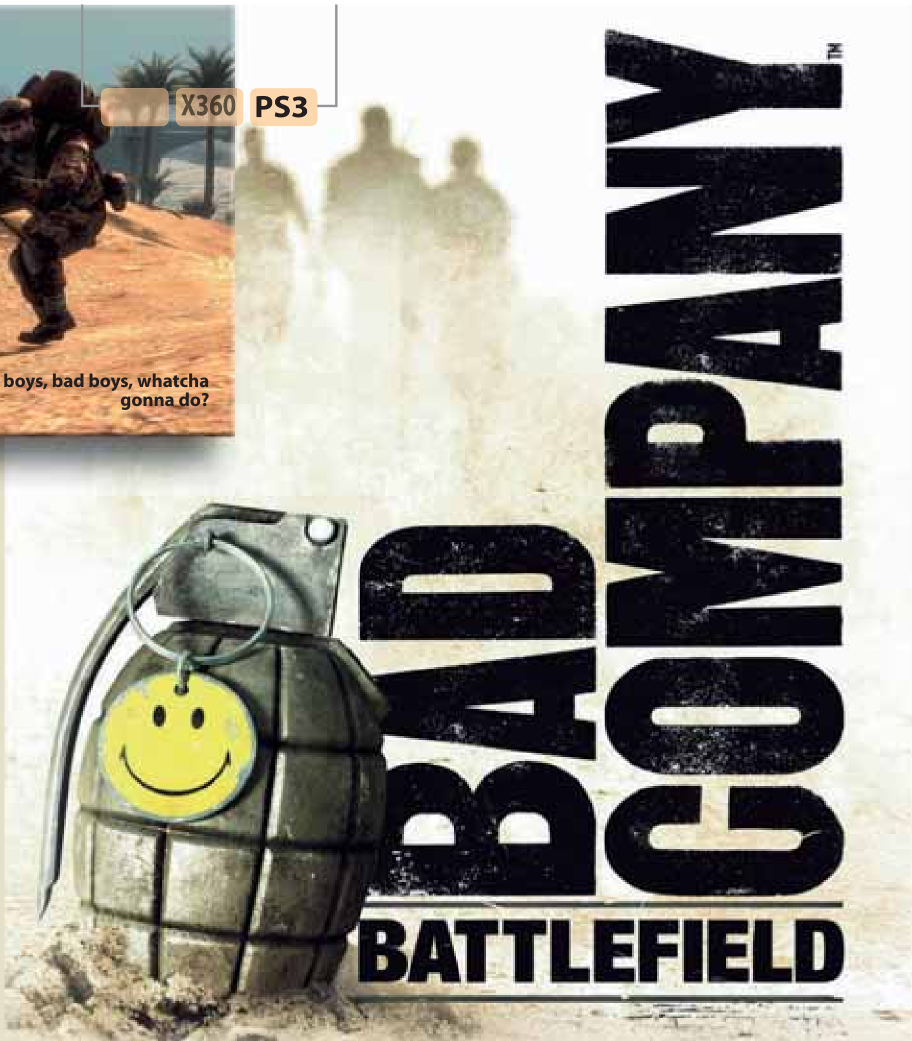
CERINŢE MINIME:
Procesor P IV 2.0 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB


AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
OSTILITĂȚILE ÎNCEP...
...23 MAI 2008!
LIVE
FIGHT
EXPLORE
WWW.AGEOFCONAN.COM
18+
www.pegi.info
STRĂBATE ȚINUTURILE ÎNTINSE ALE REGELUI CONAN, PORNEȘTE ÎNTR-O CĂLĂTORIE BRUTALĂ ȘI CALCĂ PE URMELE CELUI MAI MARE EROU FANTASTIC DIN LUME. TĂRÂMUL SĂLBATIC AL HYBORIEI TE AȘTEAPTĂ.
Windows și butonul Windows Vista Start sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft în SUA și/sau în alte țări, și "Games for Windows" și sigla butonului Windows Vista Start sunt utilizate cu licență acordată de Microsoft. © 2008 Funcom, toate drepturile rezervate, © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN THE BARBARIAN® și siglele, personajele, denumirile și asemănarea personajelor sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Conan Properties International LLC în SUA și/sau în alte țări cu excepția notificărilor speciale. Toate drepturile rezervate. Funcom Utilizator Autorizat. Eidos și sigla Eidos sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Eidos Interactive Ltd în SUA și/sau în alte țări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. Distribuit în România de Best Distribution, tel 021-408.30.90, fax. 021-408.30.91, e-mail: info@bestdistribution.ro.
Games for Windows

X360 PS3



Bad boys, bad boys, whatcha gonna do?



Patru pentru aur. Aur pentru bani. Bani pentru femei

Din când în când, EA surprinde, iar surpriza este cu atât mai mare când jocul pe care îl anunță, iar apoi lansează, iese din tiparele unei strategii de marketing care până nu demult îi sfătuia să ne sufoce cu zeci de Simși plus expansion-uri, FIFA-uri, NFS-uri și alte „foiletoane" servite pe bandă rulantă. Prin urmare, decizia studioului DICE (proprietate EA) de a lansa un nou joc Battlefield, dar de această dată axat pe singleplayer, a fost una cât se poate de curajoasă. Și mai interesant este că EA a dat undă verde proiectului, motiv de destrăbălare și amuzament, pe fundalul unui război cât se poate de violent.

Cauză și efect

Faptul că acțiunea se petrece în Balcani, într-un spațiu ex-iugoslav „fictiv", are mai puțină importanță. Important este modul în care tu, ca jucător, îți aduci contribuția la efortul de război susținut de armata Statelor Unite, auto-proclamata poliție mondială care în teorie servește interesele democrației. Că practica ne omoară, din nou, nu prea ne interesează, deoarece posibilitatea de a distruge clădiri și deforma mediul înconjurător pentru a-ți crea un avantaj în luptă este pe cât de importantă, pe atât de distractivă în cazul de față. În plus, campania solo are numai de câștigat de pe urma gameplay-ului solid cu care ne întâmpină. Iar asta în absența unei provocări reale, având în vedere că îți poți reface bara de sănătate oriunde și oricând, prin administrarea unei injecții cu adrenalină în coșul pieptului.

Treaba ta este să faci curățenie într-o țară cuprinsă de un război declanșat de mizeriile pe care le-a înghițit pe plan politic, alături de alți trei membrii „de vază" ai așa-zisei Bad Company - un fel de a doua șansă pentru oile negre ale armatei americane, pentru care închisoarea militară s-a dovedit a fi neîncăpătoare. Singura problemă este că ceea ce pornește ca o misiune de pacificare, se transformă pentru eroii noștri într-o goană furibundă după... aur. În acest sens, jocul îți pune a dispoziție o gamă variată de unelte distructive cu ajutorul cărora să termini victorios fiecare misiune, modul în care o faci depinzând numai de tine. Te poți arunca în luptă fie trăgând ca un descreierat în tot ce-ți iese-n cale, fie trecând prin clădiri cu tancul din dotare sau folosind un set de gadgeturi, cum ar fi încărcăturile explozive cu detonare de la distanță și un binoclu puțin mai special.

Pe scurt, armele din Bad Company sunt o încântare, iar controlul personajului din perspectivă first person este deosebit de intuitiv, mai ales pentru veteranii genului care vin de pe PC. Oferta cuprinde, printre altele, puști de asalt și cu lunetă, grenade, lansatoare de rachete și mortiere. Una dintre jucăriile preferate de mulți jucători, inclusiv de mine, s-a dovedit a fi binoclul cu ajutorul căruia poți comanda lovituri aeriene în locurile alese de tine. Selectezi ținta, după care poți ghida chiar tu racheta, isprava răsplătindu-te cu o explozie de toată frumusețea. Totuși, dacă mă gândesc bine, nu cred să fi existat o armă care să nu mă fi satisfăcut... erm... plăcut la atingere. M-a deranjat însă faptul că nu poți căra cu tine mai mult de o armă principală (care adesea funcționează și pe post de lansator de grenade) și una secundară, cărora li se adaugă un mănunchi de grenade. Surprinzător, acest aspect nu influențează gameplay-ul în mod negativ, ci dimpotrivă, te încurajează să experimentezi tot felul de combinații , care mai de care mai distructive. De exemplu, nu mică mi-a fost mirarea când am constata că un mortier mă poate ajuta să demolez din temelii un sat întreg. Zis și făcut! Iar pentru că vorbim, totuși, despre un joc pe care scrie Battlefield, vehiculele nu aveau cum să ne lipsească din dotare. Jeep-uri, camioane, transportoare blindate, tancuri, elicoptere, bărci cu motor , amuzante mașinuțe de golf și multe altele, toate pot fi rechiziționate de-a lungul campaniei. Evident, contează enorm să ai vehiculul potrivit la momentul potrivit, cprecum și




Ăsta da foc de artificii!

unealta care îl poate repara la nevoie, prezența ei de-a lungul câtorva misiuni fiind imperios necesară.

Seara prin deal...

Unul dintre principalele aspecte care te impresionează în Bad Company este sunetul, mai exact diferența subtilă pe care o simți când tragi cu arma din interiorul unei clădiri, comparativ cu aceeași manevră executată în câmp deschis. Credeți-mă când vă spun că este fantastică! La fel de realist este până și modul în care se estompează, treptat, zgomotul produs de vehiculele care se distanțează, pierzându-se în zare.

Jocul are însă și părțile lui mai puțin bune, remarcabilă fiind pasivitatea ocazională a camarazilor. Nu ai cum să nu-i îndrăgești pe cei doi pezevenghi, Haggard și Sarge, camarazii alături de care, într-un conflict real, ai fost mort de la prima strigare și îngropat la a doua. Nu de puține ori, m-am trezit singur împotriva tuturor, în timp ce pușlamalele păstrau o distanță sigură de parcă ar fi așteptat să trimit de unul singur un întreg detașament de merceari sau soldați ruși la culcare. Să fie un „feature", oare?! La urma urmei, ai șanse mai mari de scăpare dacă-i lași pe eroi la înaintare. Apoi, nu înțeleg cum poate supraviețui un adversar unei explozii catastrofale, în condițiile în care engine-ul Frostibite se laudă cu modul aproape genial în care poți culca clădiri și copaci la picioare. Ai crede că provocând prăbușirea unui perete peste un adversar l-ai trimite imediat la culcare, dar nu! la uite-l cum se ridică și-ți dă la vezică... Bună vestă, frate!



Maximum Battlefield!

Și totuși, în ciuda neajunsurilor sale, Bad Company ne oferă o experiență unică, surprinzător de amuzantă, de negăsit altundeva într-un gen atât de aglomerat cum este FPS-ul, și care, din punct de vedere vizual, dar mai ales sonor, este o adevărată încântare.

În ceea ce privește multiplayer-ul, singurul mod de joc cu care a fost livrat Bad Company este Gold Rush, unde obiectivul este acela de a distruge sau să apăra câteva lazi pline cu lingouri de aur (echipa care apară/distruge cele mai multe lăzi câștigă), însă i-a urmat modul Conquest, un fel de Capture The Flag puțin mai complex, sosit sub forma unui patch. De adăugat că ambele pot fi fantastic de distractive, luptele furioase care se dau la această oră online subliniind din nou talentul celor de la DICE vizavi de joaca în multiplayer. Din fericire, acum și în singleplayer.


Nu mai ai loc de rușii ăștia...

În concluzie, plăcerea de a distruge și distrugerile uriașe pe care le poți provoca, fără a te plictisi cumva, face toți banii, iar eu am fost plăcut surprins să constat că Bad Company se mândrește cu așa ceva. Păi ce naiba, le plătim cumva?

KiMO

alternativa



CALL OF DUTY 4

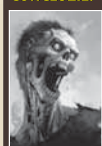
Ca orice război modern, cel din Call of Duty 4 nu este deloc amuzant, dar este prezent pe toate platformele importante cu o campanie solo alertă, excelentă, cu toate că este deosebit de scurtă. Calitatea ei, precum și una dintre cele mai bune și complete oferte multiplayer de pe piață, fac din Call of Duty 4 un joc superb, recomandat tuturor celor care caută un FPS de calitate.

**LEVEL IANUARIE 2008*

BUNE:
- umorul
- mediul destructibil
- multiplayer-ul

RELE:
- prea scurt
- AI îndoielnic
- puține moduri multiplayer

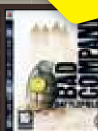
CONCLUZIE:



Umorul pe care ni-l servesc cei de la DICE în cel mai nou și mai inedit joc din seria Battlefield te împinge să-l joci într-o manieră diferită. Iar asta este bine. Este deosebit de relaxant modul în care îi parcurgi campania, de parcă ai fi unul dintre eroii din Bad Company, gonind după aur în compania unor camarazi care te fac să uiți de orice tactică și să le îmrățișezi umorul.

8,3

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen FPS **Producător** DICE **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ONLINE badcompany.ea.com

Consola PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

În curând şi pe telefoanele mobile!

Enemy Territory: Quake Wars şi-a făcut intrarea triumfală pe PC prin octombrie 2007, iar de curând s-a lipit şi de console, motiv pentru noi să ne agăţăm de o copie a jocului pentru PlayStation 3 şi să-i luăm pulsul. Dar să aprofundăm puţin. Pentru cei care n-au citit review-ul versiunii pentru PC, aflaţi de la mandea că ETQW este un shooter dedicat măcelului online dintre două echipe adverse de jucători, al cărui gameplay se învârte în jurul strădaniilor acestora de a îndeplini cu succes un set de obiective pentru a învinge. Formula este asemănătoare cu cea din Wolfenstein: Enemy Territory, dar mult îmbunătăţită, noul joc ademenindu-ne cu hărţi mult mai mari (graţie tehnologiei de randare MegaTexture), mai multe clase de soldaţi, vehicule controlabile în aer şi pe pământ, precum şi un engine care a evoluat constant de la apariţia lui DOOM 3 încoace. Aşadar, ETQW pentru PC s-a dovedit a fi o reuşită nu numai din punct de vedere al gameplay-ului, dar şi vizual. Dar ce caută el pe console?

Same ol' Quake Wars...

Din punct de vedere vizual, ETQW nu arată mai bine pe PS3 decât pe PC, ba chiar dimpotrivă. Arată bine pentru un joc de console, dar nu ai cum să nu observi absenţa puzderiei de detalii grafice cu care ne desfătă pe PC, un aspect care îmi întăreşte din nou convingerea că există o serie de limitări hardware de nesurmontat la rădăcina PS3-ului, ori pur şi simplu plasma noastră dă pe dinafară. Totuşi, asta nu înseamnă că ETQW este urât. Peisajele sunt bine detaliate, iar doza de realism ce răzbate din fiecare hartă este suficient de bine calculată astfel încât să te poţi declara satisfăcut de aspectul general al jocului. Efectele vizuale, cu precădere fumul dens şi impactul vizual al exploziilor, sunt la fel de impresionante şi de provocatoare din punct de vedere al gameplay-ului ca şi pe PC. De asemenea, nu-i poţi reproşa mare lucru la capitolul modelare şi texturare, însă nu ai cum să nu remarci coloana sonoră săracă, deloc impresionantă acolo unde există, numai în toiul acţiunii nu (curios cum de n-am observat asta în urmă cu câteva luni). Din fericire, sunetele produse de explozii şi armele cu care jonglezi sunt exact aşa cum te-ai aştepta să fie, adică suficient de bine realizate ca să nu adormi în faţa televizorului cu maimuţa-n braţe.

Feels like gang bang

Chestiunea e că ETQW nu este genul de joc pe care îl cumperi ca să-l joci singur în sufragerie, campania solo nefiind altceva decât un simplu tutorial din care înveţi ce ştie să facă fiecare clasă de soldat/facţiune în parte, jocul împărţind beligeranţii în două tabere - forţele GDF (oamenii) de o parte, iar de cealaltă invadatorii Strogg (extratereştrii). La rândul ei, fiecare facţiune pune la bătaie cinci clase de soldaţi, mai mult sau mai puţin combatanţi, jucătorul fiind cel care decide care dintre ele i se potriveşte cel mai bine înainte de a intra pe câmpul de luptă - soldat, inginer, medic infanterist sau lunetist. Odată debarcat constaţi că pentru a câştiga lupta trebuie să contribui la cucerirea teritoriului advers, parcurgând contra-cronometru o serie de etape cu obiective bine conturate. În tot acest timp, tabăra adversă încearcă să-l apere. Problema este că punctele de experienţă şi upgrade-urile câştigate dispar imediat ce s-a încheiat mini-campania online, ce constă în trei parti-de desfăşurate pe hărţi diferite, iar pentru a le redobândi trebuie să o iei de la capăt. De remarcat, totuşi, că upgrade-urile, deşi te transformă într-un războinic mai eficient, nu te vantajează foarte mult, gameplay-ul fiind foarte echilibrat.



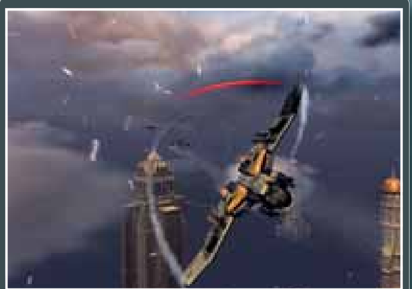
Poooo-dul de piaa-aa-tră s-a dă-râ-mat!

D-ale consolelor

După ce am jucat ETQW pe PC şi, ocazional, încă o mai fac, întâlnirea cu el pe PS3 m-a cam dezumflat. În opinia mea, gameplay-ul foarte alert de pe PC nu s-a păstrat, iar viteza de reacţie este mai mică, de unde rezultă că ETQW pentru PS3 (sau 360) se adresează exclusiv posesorilor de console care nu au un PC, nu vor să achiziţioneze unul sau n-au aflat încă de existenţa lui. Şi totuşi, Quake Wars pentru PS3 le poate oferi o experienţă unică, chiar deosebit de plăcută, dacă vor să afle ce înseamnă comunicarea, disciplina şi munca în echipă într-un joc de amploare. Prin urmare, Quake Wars merită luat în considerare. ■

KiMO

alternativa



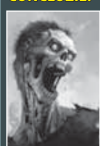
WARHAWK

Oricum am pune-o, Warhawk rămâne unul dintre cele mai bune shootere multiplayer disponibile pe PlayStation 3. Conţinutul său este bogat, iar preţul justificat, însă mai presus de toate este uşor de jucat. Calitatea gameplay-ului şi doza aproape perfectă de tactică injectată în venele sale îl recomandă, cu tot cu luptele aeriene spectaculoase şi trozneala explozivă de la sol.

BUNE:
- MagaTexture
- gameplay fluid
- Strogg-ii

RELE:
- coloana sonoră, aproape inexistentă
- mai puţin alert decât pe PC
- servere subpopulate

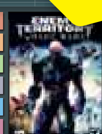
CONCLUZIE:



Cei care au jucat (joacă) cu plăcere Enemy Territory: Quake Wars pe PC, nu au motive să achiziţioneze o variantă a acestuia pentru Xbox 360 sau PlayStation 3. În schimb, cei care n-au auzit în viaţa lor de Quake (huo!) şi vor să se bucure de o experienţă online lejeră, dar foarte tactică, Enemy Territory: Quake Wars este o soluţie.

7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	07



Gen FPS **Producător** Z-Axis **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro
ONLINE www.enemyterritory.com

Consola PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers


UNEORI DOAR RĂUL
POATE ÎNVINGE RĂUL
PC DVD
MASS EFFECT
18+
BIOWARE
MASS EFFECT
UNIVERSUL NOSTRU ESTE ÎN MÂINILE TALE
EA
BIOWARE
MASSEFFECT.COM · PE PC DIN 6 IUNIE



Să (ne) plângem cu Dante şi Nero

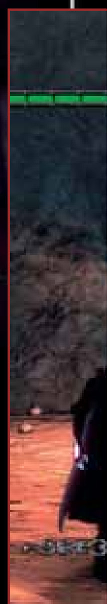
În momentul în care Capcom a anunţat că următorul joc din seria Devil May Cry va fi multi-platform, fanaticii au ţipat sus şi tare „Nuuuu! Vrem exclusivitate". Ei bine, au urlat degeaba cât i-au ţinut plămânii, pentru că diavolul a apărut şi pe PC. Aşa că am încercat plină de entuziasm noul capitol.

Devil May Cry 4 este situat cronologic după primul joc. În planul principal nu mai este neînfricatul Dante, ci Nero, un puşti de abia ieşit din anii adolescenţei. Mişcare destul de riscantă ţinând cont că mai sus menţionatul fiu al Cavalerului Întunecat Sparda este un personaj cheie de-a lungul celor trei episoade precedente. Totuşi, să vedem ce a ieşit.

Cu un pas înainte

Într-o zi frumoasă, la biserica locală, dinspre ceruri apare o siluetă roşiatică cu părul alb, în momentul în care preotul termină slujba. S-au uitat un pic unul la altul, după care Dante îi aplică un glonţ omului care îl preaslăvea pe distinsul său Tată. Supărat de cele întâmplate, Nero, unul dintre soldaţii Ordinului, are de gând să îl înveţe pe misteriosului asasin câteva lecţii de bună purtare într-un lăcaş sfânt. În curând, după multe săbii încleştate şi un mic tutorial cât să ne aducem aminte tastele, aflăm că zeci de creaturi diforme îşi fac apariţia şi bagă în sperieţi mai mulţi localnici nevinovaţi.

Grafica şi atenţia la detaliu oferite sunt impresionante. Modelarea şi animaţia au fost părţile cărora li s-a acordat cea mai mare importanţă pentru că nu am găsit ceva care să fi arătat prost sau total inadecvat pentru genul reprezentat. Culorile sunt alese cu grijă astfel încât să nu o dea în macabru sau alte derivate pe care le-am vedea în jocuri ce implică monştri şi demoni. De la păpuşile ambulante până la armurile strălucitoare care te atacă, totul pare lucrat cu atenţie. Arhitectura oraşului Fortuna este o adevărată încântare vizuală. Compoziţional, elementele de baroc se întrepătrund foarte bine cu maşinăriile din laboratorul lui Agnus şi cu jungla amazoniană stăpânită de diabolica She-Viper. Level designul este cursiv, drept dovadă că nu m-am pier-




Mă întreb ce se întâmplă dacă il sărută


They live!!!

dut deloc pe parcursul celor 10 ore de joc. În schimb, puzzle-urile sunt foarte puține ca număr și ușor de rezolvat, iar acrobațiile executate de Dante și Nero, deși spectaculoase, sunt mult exagerate. Se pot vedea foarte bine influențele din desenele animate japoneze, unde tot ce contează este cine are sabia mai mare.

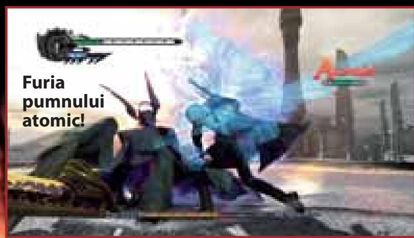
Un aspect important este sunetul. Într-un joc în care trebuie să ucizi într-un mod cât mai grandios, trebuie să ai o ambianță auditivă cât mai potrivită. Cunoscând foarte bine coloana sonoră din Dante's Awakening, am fost surprinsă să constat că în DMC4 nu s-au adus modificări semnificative. Câteva urlete articulate de vocalistul trupei Hostile Groove, o notă schimbată, un sintetizator la mijlocul melodiei și am bifat muzica. Totuși, sunt realistă aici, se integrează foarte bine cu atmosfera creată. Vocile personajelor sunt bine alese, iar un scenariu bine gândit ar fi salvat mult din impresia generală dacă Dante și Nero ar fi avut la un loc mai mult de 5 replici inteligente. Dar deh, nu poți să ai tot timpul ce îți dorești.


Cineva încearcă să compenseze ceva


Uite lama, nu e lama!


Era tac'su...

Nero și Dante dețin un arsenal impresionant de arme și abilități, care ar fi trebuit să ne ia ochii imediat, dar cu excepția câtorva mișcări elegante executate de Nero cu mâna sa demonică, restul acrobațiilor au fost foarte puțin modificate, doar atât cât să-i pună un 4 în coadă.


Furia pumnului atomic!

La bază, povestea jonglează cu religia. Toate luptele din joc pornesc de la premisa că un preot fanatic vede în Sparda salvatorul orașului Fortuna și încearcă prin metode neortodoxe să câștige încrederea poporului. Nu vă gândiți la tortură sau spălarea creierului cu zicale propagandiste, ci la falsificarea unui miracol. Dacă s-ar fi lucrat mai mult la această idee, poate am mai fi avut vreo două ore în plus de joc. Potențialul imens oferit de religie și manipularea la scară largă a fost pur și simplu irosit.

Apoi, se știe că în serie există legături amoroase mai mult sau mai puțin evidente. În DMC4, când Kyrie este răpită, lucrurile devin interesante. Cuprins de furie, Nero își turează la maxim capacitățile demonice, numai să o vadă pe aleasa inimii sale în siguranță. Acest substrat este însă unul foarte volatil. Iubirea într-un joc trebuie atent introdusă, iar dacă nu este tratată cu seriozitate, rezultatul poate fi un film de dragoste low-budget cu actori second-hand. Pe lângă acest mic detaliu, DMC4 își păstrează caracteristicile de action.



Dragoste cu năbădăi și alte întâmplări

Pe vremea când Capcom anunța că atenția va fi mutată asupra unui alt personaj s-au auzit fel și fel de voci cu păreri diferite. Imediat după apariția jocului, a ieșit la suprafață un adevăr incomod pentru mine. Nero nu a putut sub nicio formă să își facă un culcuș în inima mea din cauza emotivității lui exagerate. În cele trei jocuri anterioare am fost obișnuită ca personajul principal să fie unul foarte bine definit; de această dată aproape toți protagoniștii, inclusiv Dante, nu sunt cizelați. De la Agnus, omul de știință nebun, până la Kyrie, fecioara orașului, toate mi-au lăsat un gust amar în cerul gurii, ceea ce mă îndeamnă să pun serios la îndoială seriozitatea cu care au fost tratate.


Flower power


The End

Let me guess... more demons?

În Dante's Awakening aveai monştri cu nemiluita, degetele îţi amorţeau şi începea să ţi se aplece când vedeai că se apropie un boss de tine. În cazul de faţă, nu cred că am folosit mai mult de 10 Vital Stars. Comparativ cu Dante's Awakening, este extrem de uşor să treci de la o misiune la alta, cel puţin pe Easy (Human) şi Normal (Demon Hunter). Este clar că s-a dorit o echilibrare a balanţei în cazul schemei de control, producătorul încercând să-i împace pe posesorii de PC-uri, care acum pot termina jocul fără a fi nevoiţi să apeleze la un controller. Însă odată ce ai bătut jocul pe unul dintre cele două moduri, este activat modul Legendary Dark Knight. Dacă vrei să îl joci ca la carte, trebuie neapărat să investeşti într-un gamepad.



Un subiect foarte interesant ar fi modalităţile prin care poţi să treci de la un nivel de dificultate la altul. Spre exemplu, în modul Human te trezeşti că ai ajuns la misiunea 10, ţi-ai mărit bara de sănătate de câteva ori, dar te-ai plictisit de uşurinţa cu care dai cu monştrii de toţi pereţii. Îţi salvezi călătoria şi intri înapoi în meniul jocului. Apoi alegi să o iei de la capăt pe modul de dificultate Demon Hunter, dar ce să vezi? Ai toate abilităţile câştigate anterior, deşi eşti abia la început. Mie, cel puţin, mi se pare greşit acest concept. Scopul nivelurilor de dificultate este să îţi pună la încercare abilitatea de a rezolva o situaţie indiferent de circumstanţe şi să nu îţi lase posibilitatea de a trişa. Însă intrăm într-o dezbatere etică, ce s-ar întinde pe foarte multe paragrafe. Eu doar v-am prezentat ideea, rămâne ca voi să luaţi decizia corectă. Iar ca să nu rămânem cu impresia că am jucat o clonă a lui DMC3, pe lângă orburile cunoscute deja sunt introduse aşa-zisele Proud Souls. Ţi se dau la sfârşitul nivelului în funcţie de varietatea combo-urilor, a item-urilor şi a numărului de orburi folosite, permiţându-ţi să accesezi alte abilităţi şi mişcări. Nimic nou sub soare, doar că acum poţi să le resetezi, astfel încât să rămâi cu numărul de Proud Souls pe care le-ai colectat la un moment dat, dar le poţi distribui în funcţie de nevoile tale actuale.

La un anumit punct ai posibilitatea să joci din perspectiva lui Dante şi să alegi dintre cele patru stiluri: Swordmaster, Trickster, Gunslinger şi Royal Guard. Până la sfârşit nu eşti nevoit să schimbi decât de vreo două sau trei ori între ele, aşa că nu vă stresaţi prea tare cu acest concept. Iar dacă tot vorbim de atracţia principală a jocurilor anterioare, nu pot să nu fac această mică observaţie: parcă nu este acelaşi Dante pe care eu l-am întâlnit prima dată. În afară de câteva replici răsuflate pe care le repetă întruna, demonul roşu nu scoate nimic nou de sub mantie. Este mai matur, însă şi-a pierdut din strălucire. Odată cu înaintarea în vârstă, mă aşteptam să fie mai înţelept şi mai trecut prin viaţă. Prin urmare, jocul pare realizat în grabă, fără a fi luate în considerare toate opţiunile pe care le oferă povestea şi relaţiile dintre personaje.

Pentru amuzament

Dacă nu se vor lua măsuri, Dante va ajunge să lucreze pentru Greenpeace, Nero mai mult ca sigur va descoperi exerciţiile verticale cu lama de ras, domnişoara Kyrie se va apuca de modelling, ca să mai câştige şi ea un ban, iar demonii, văzându-le drama, îşi vor face harakiri. D-aia, ca să ne rămână norişorii albi şi atmosfera „Happy! Happy! Joy! Joy!".

■ **Xristina**

alternativa



DEVIL MAY CRY 3

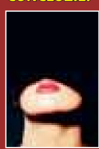
În cel de-al treilea joc al seriei, subiectul principal îl constituie apariţia misterioasă a lui Vergil, fratele geamăn al lui Dante. Grafic, este inferior lui DMC4, însă compensează foarte mult prin feeling. Povestea a fost dezvoltată astfel încât să ofere mai mult de 10 ore de joc, iar de data aceasta luptele sunt o adevărată încercare pe nivelul de dificultate normal. Dacă nu aţi încercat vreun joc din serie, este recomandat să începeţi cu acesta, fie pe PC, fie pe PS2.

LEVEL AUGUST 2005

BUNE:
- grafica next-gen
- gameplay uşor îmbunătăţit

RELE:
- scurt
- luptele finale se repetă
- dialog enervant

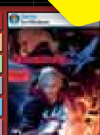
CONCLUZIE:



Mai devreme sau mai târziu, orice serie îşi pierde din strălucire. Fanii se aşteptau ca acest capitol din universul Devil May Cry să fie o binecuvântare din partea Capcom. Însă s-a dovedit a fi un coşmar. În afară de grafica „next-gen" şi câteva retuşuri aplicate gameplay-ului, celelalte elemente sunt introduse prin metoda copy/paste. DMC4 este un joc mediocru, pe care nu îl recomand fanilor hard-core.

7

GRAFICĂ	10
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	06



Gen Action **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom **Ofertant** Gameshop.ro
ON-LINE www.devilmaycry.com

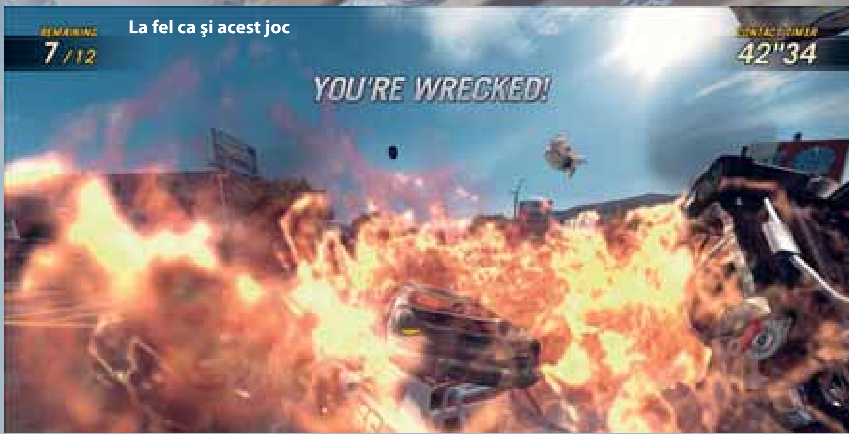
CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 3 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 512 MB VRAM



POȚI FIFA08?
POȚI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POȚI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POȚI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POȚI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?
CANYOUFIFA08.COM
FIFA 08
Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
XBOX 360 LIVE
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
PSP
Wii
NINTENDO DS
PC DVD
vodafone

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

M-am săturat să fiu mereu lăsat pe lângă. M-am săturat să ud tastatura la fiecare joc mişto şi să fiu lovit peste faţă, în cel mai ţărănesc mod , de câte o siglă „Only on Xbox/PS3/ Anything other than PC". Dacă saturaţia asta îmi trece, mai mult ca sigur cea legată de produsele portate de pe consolă nu dă semne că ar vrea să dispară. Jur că într-una din zilele astea voi da o lovitură de stat (degeaba) în sediile firmelor de jocuri şi o să le transform în... eh chiar nu m-am gândit la toate, dar am destul timp, având în vedere că Flatout UC n-a reuşit să mă ţină prea mult ocupat.



La fel ca şi acest joc

Flatout Ultimate Carnage

Exact acum 14 luni, BugBear îşi lingea liniştit mierea de pe labe pentru că tocmai terminase lucrul la un nou episod Flatout, cel pe care o să-l înju… analizez în rândurile ce urmează. Cum timpul a trecut, iar visteria nu se prea umple de la un timp fără brânciuri de la spate, era cazul ca cei cu PC să primească şi ei măcar un os de ros.

Flatout Ultimate Carnage nu este un joc nou, cel puţin nu pentru universul în care-mi duc eu veacul (presupun că şi voi). Ultimate Carnage este în esenţă acelaşi joc cu o campanie suplimentară numită (surpriză!) Carnage, câteva maşini noi, destul de puţine, câteva trasee în plus şi moduri de joc suplimentare, alături de un pumn de mini-jocuri.

Tot conţinutul din Flatout 2 este încă prezent în joc şi campania din Flatout 2 se poate juca de la un capăt la celălalt fără a observa vreo schimbare. Modul Carnage schimbă puţin lucrurile. Nu mai începi cu un pumn de bani în faţa unui magazin de maşini, ci pur şi simplu ai 36 de curse sau meciuri, pe care trebuie să le câştigi. La început vor fi disponibile doar trei, iar pe măsură ce aduni puncte, vor deveni disponibile şi restul.

Modurile de joc din Carnage sunt patru la număr. Mini-game-urile implică să faci o cascadorie cu şoferul, fie să îl arunci la ţintă, să îl transformi într-o broască sau chestii ceva mai plictisitoare, cum ar fi să joci popice cu el. Urmează Bomb Run, probabil cel mai plictisitor mod de joc din ceva ce are tupeul să-şi pună Ultimate Carnage în titlu. Pur şi simplu trebuie să mergi pe un traseu şi să treci prin checkpoints până îţi expiră timpul.



Dacă timpul a expirat, maşina face boom şi pierzi cursa (atenţie să nu vă dea adrenalina pe dinafară… de plictiseală). Destruction Derby poate fi distractiv; începi într-un ring cu alte 11 maşini, ai la dispoziţie 4 minute şi 3 vieţi să acumulezi un anumit punctaj pentru a obţine un trofeu de bronz, argint sau aur. Acest mod de joc există şi în Flatout 2, dar acolo aveai o singură viaţă. Mai mult, în Ultimate Carnage apar power-up-uri pe traseu. Unul te repară, altul îţi dă armură, puncte în plus sau NO2 infinit, altul te face să loveşti mai tare şi ultimul îţi face maşina de neoprit. Încă mai iei damage-ul normal de la lovituri, dar când te loveşte cineva, maşina ta nici măcar nu sughite. Cu acest power-up poţi să mergi liniştit dintr-un capăt în altul al arenei trecând prin oricine îţi stă în cale. Primeşti şi bonusuri de puncte în funcţie de câţi omori înainte să fii omorât, iar dacă ai rămas în viaţă mai mult ca ceilalţi, primeşti iar un bonus. Acesta este probabil cel mai distractiv mod de joc din Flatout Ultimate Carnage şi, în umila mea părere, singurul care merită jucat. Ultimul mod de joc este unul destul de iritant, pentru că este implementat cu partea dorsală : Carnage Racing. E o cursă aparent normală, numai că este contra-timp, trebuie să treci prin fiecare chekpoint ca să primeşti câteva secunde în plus. Scopul cursei nu este să termini pe primul loc, pentru că nici nu prea ai timp să termini o cursă. Scopul este să aduni cât mai multe puncte distrugând mediul şi oponenţii. În teorie ar fi ceva frumos, dar orice buşitură, ieşire în decor, alunecare sau încetinire te va costa timp, iar timpul este foarte limitat. Dar, surpriză, nu primeşti timp pentru lovirea inamicilor sau distrugerea decorului. Dacă ai fi primit, ar fi fost şi acesta un mod de joc distractiv, aşa e doar al naibii de enervant. E ca şi cum la Carmageddon nu ţi s-ar acorda timp pentru damage-ul pe care îl faci. Felicităm maimuţele care au născocit această idee extraordinară.

Moartea căprioarei

Grafica este puţin îmbunătăţită faţă de Flatout 2, sunt mai multe elemente de decor care pot fi distruse, coloana sonoră este puţin diferită, dar în general e cam


Gigeleee... e bulită nasol?

acelaşi joc. Ah, să nu uit, indiferent de metoda de control, jocul are un mic delay, mic, dar foarte enervant.

Jocul necesită un cont de Games for Windows Live pentru a fi jucat, fără aşa ceva progresul nefiind salvat. Interfaţa jocului este luată de pe Xbox fără nicio modificare, încă arată A, B, X şi Y în loc de alte butoane. De altfel, şi interfaţa de la Games For Windows Live este la fel. Iar dacă vrei să îţi vezi profilul de Games for Windows Live, trebuie să intri pe Xbox.com, dar asta nu are legătură cu jocul în sine, ci doar cu Microsoft, care încă nu a înţeles că PC-ul are mouse ce poate fi folosit pentru a naviga prin interfaţa aceea de Xbox for Windows Live.

Avem şi achievments în joc, aceleaşi ca pe Xbox 360, însă sunt destul de inutile pentru că nu deblochează nimic în joc, pur şi simplu arată frumos pe gamertag şi îi răsplătesc pe cei care nu au vreun fel de viaţă socială şi stau să joace 100 de curse numai ca să primească o insignă în plus.

Jocul nu e cine ştie ce, îl recomand celor care nu au mai jucat până acum Flatout. Cei care au deja Flatout 2 nu ar trebui să se deranjeze cu acest joc, pentru că nu aduce mai nimic interesant. Mă duc să îmi înec amarul într-un pahar de „ceapa mamilor voastre de producători care ne scoateţi ochii cu toate nimicurile”. Am auzit că e foarte popular în ultima vreme. Hâc.

■ **Discordless**


Roţi futuriste


Ultimele lui cuvinte au fost „Stânga liber”


Ca tot e vacanţă, tragem si noi un grătar ca băieţii

alternativa

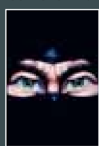

CARMAGEDDON II CARPOCALYPSE NOW

Pentru cei cu vena tare şi piciorul greu, Carma este recomandat în doze mari pe post de antiinflamator. Avem sânge, ţipete, metal contorsionat şi un apus de soare de-ţi dau lacrimile la fiecare „Wasted”. Hai recunoaşte că-ţi place şi că în fiecare seară îţi înşeli prietena (virtuală sau nu) cu câteva sute de cadavre. „Start your engines” în cazul în care vă e dor de zilele în care producătorii nu erau atât de „pussyficaţi” să facă jocuri bune.

BUNE:
- roţi noi de rezervă
- oponenţi supăraţi (pe producător)
- are foarte multe minusuri în dreapta

RELE:
- control cretin
- portat prost
- (mai) nimic nou
- există
- costă bani

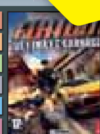
CONCLUZIE:



BugBear şi-a luat vacanţă atunci când a fost vorba de portarea pe PC. Chestiile noi şi distractive pot fi numărate pe degete, gameplay-ul rămânând neschimbat, iar modurile nou introduse sunt mai mult un suckfest decât chestii care să ne ţină lipiţi de ecran. Menţionez că are şi un lucru fantastic pentru cei care simt plăcere în Add/Remove Programs : se dezinstalează al naibii de greu.

5,8

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	03
STORYLINE	--
IMPRESIE	05



Gen Racing **Producător** BugBear Entertainment **Distribuitor** Empire **Ofertant** www.gamestop.com **ON-LINE** www.flatoutgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2.2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** Geforce 7600/Radeon X1800 256 MB

Samurai Warriors 2

戦国無双

În care Robocup nu apare deloc

Toată istora Japoniei este plină de bătălii epice şi legendare în care nişte războinici fenomenal de tari se caftesc mai ceva ca Paşa Hassan. Deşi toate aceste personaje sunt reale, puterile lor par a fi desprinse din filmele cu Jackie Chan. Până să se unească toţi sub un singur conducător şi să îşi dea seama că împreună sunt o forţă de invidiat în acea parte a lumii, se băteau ca chiorii între ei pentru supremaţie. Nu veneau nici turcii, nici tătarii peste ei, nu trebuiau să muncească nici pe plantaţiile grofilor şi nici pentru bunăstarea fanarioţilor. Dacă nu simţeau nevoia aia nebună de sânge cald pe mâini, o puteau duce ca în pampas. Adică bine. Dar nu. Ei trebuiau să se taie între ei ca ultimii oameni şi să fie şefi de trib peste toată Japonia. Spre norocul nostru, al celor din vremurile liniştite şi paşnice de acum, toate acele bătălii şi legende despre personaje de basm sunt un mediu extrem de propice pentru filme, cărţi şi jocuri pe calculator. Deoarece acum nu mai putem ieşi cu sabia în parcul central şi tăia capete în stânga şi în dreapta pentru un loc la geam, ne vom refula în jocuri de genul lui Samurai Warriors.

Hrrrrşştttt... Şi Nobunaga-san a rămas fără deviaţie de sept

Ca să păstrez stilul consacrat, acum ar trebui să încep să vă spun ceva despre povestea jocului. Ei bine, acum este un pic mai greu deoarece fiecare personaj în parte are povestea sa separată. Cu excepţia a doi dintre ei, un pic mai amărâţi. Fiecare erou este introdus în mod diferit în scenă şi va trece prin încercări diferite pe parcursul fiecăruia dintre cele cinci capitole alocate lui. Un mod ingenios de a oferi rejucabilitate acestui joc şi cu care vei descoperi fiecare dintre personaje fără a te plictisi niciun moment. Mai ales că filmuleţele dintre capitole sunt realizate exemplar şi este o plăcere să le urmăreşti.

O variaţie pe aceeaşi temă a lui Samurai Warriors 1, această parte a doua despre care vă vorbesc acum introduce o serie de personaje noi şi un nou mod de luptă. Astfel, cele două atacuri de la distanţă cu care ne obişnuisem în prima parte sunt înlocuite de două atacuri speciale ce vor face deliciul jucătorului.

Pe măsură ce te joci, personajul tău creşte în nivel şi devine din ce în ce mai puternic. În funcţie de cât de norocos eşti, inamicii vor lăsa pe câmpul de luptă arme, bani sau experienţă sub formă de pergamente, pe care le vei valorifica la sfârşitul luptei într-un magazin de unde vei putea să îţi cumperi skill-uri noi, cai sau chiar aghiotanţi care te vor ajuta în luptele ce urmează.

Deşi luptele sunt extraordinar de violente, iar combinaţiile de lovituri au nişte efecte geniale, jocul pierde într-un punct critic. Lipseşte sângele cu desăvârşire. Iar într-un joc în care sabia face legea, lipsa unui jet de sânge din gâtlejul adversarului te cam face să plângi.

Dacă mai ai norocul să poţi juca şi cu un prieten, jocul devine mult mai interesant. Întotdeauna este mult mai fain să dai capace în doi, decât de unul singur. Şi mai fain este că nu ai nevoie deloc de controller-e pentru a te juca în doi. La fel ca în vremurile de mult apuse ale Mortal Kombat-ului.

Ni Hao

Deşi din punct de vedere grafic jocul nu stă prea bine, povestea şi gameplay-ul sunt la înălţime, motive suficiente pentru a te face să te apuci de acest joc. Dacă eşti fanul poveştilor eroice şi al săbiilor cât casa, nu mai sta pe gânduri şi joacă-l.

■ **Koniec**



Ăl cu lumina mai mare câştigă!



Înger, îngeraşul meu, care mi te-a dat Dumnezeu…

alternativa



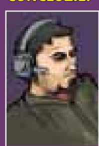
DYNASTY WARRIORS 6

Ca să păstrăm acelaşi ton al culorii şi al acţiunii, cea mai bună alternativă pentru Samurai Warriors nu poate fi decât Dynasty Warriors 6. Momentan aflat pe piaţă în variantele pentru Xbox 360 şi PS3, jocul va ieşi şi pe PC luna viitoare. Cu excepţia poveştii, jocurile ar putea fi confundate fără nici cea mai mică greaţă.

BUNE:
- poveste interesantă pentru fiecare personaj în parte
- rejucabilitate de nivel înalt
- foarte fain în multiplayer

RELE:
- grafica antică
- lipsa sângelui mai taie din feeling
- personajele nu sunt prea veridice

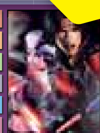
CONCLUZIE:



Unul dintre jocurile relaxante de care te poţi apuca şi lăsa când vrei, Samurai Warriors 2 poate fi un mod plăcut de a pierde o oră-două când nu ai ce face. În cazul în care mai ai un prieten cu care să poţi da omorul, toată daravela se poate prelungi pe termen nedefinit.

7,1

GRAFICĂ	06
SUNET	06
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Action **Producător** Omega Force **Distribuitor** Koei **ON-LINE** www.samurai-warriors2.co.uk

CERINŢE MINIME:
Procesor P4 1.6 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 64 VRAM

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

În care e vorba despre Conan şi tine

Pentru a nu vă face să vă scărpinaţi în cap a mirare în faţa acestui articol scris în o sută de stiluri diferite, vă voi spune de la început despre ce este vorba. Age of Conan a fost unul dintre cele mai aşteptate jocuri ale ultimilor ani de către mulţi dintre cei din jurul meu. De asemenea, împreună cu mulţi dintre cei din jurul meu am intrat în beta aduşi acolo de mirajul unui joc ce urmează să ne facă să ne dăm de trei ori peste cap şi să ne transformăm din taureni şi troli în cimerieni şi stigieni. Din beta am sărit împreună în versiunea retail în care ne-am bestializat în cel mai crunt mod posibil. Nimeni şi nimic nu ne stătea în cale. Iar apoi am început încetul cu încetul să ne pierdem pe drum. Când a sosit momentul în care acest articol trebuia scris, fiecare dintre ei avea ceva de spus. Puţini puteau să o şi scrie astfel încât să înţelegi ce îi doare şi ce îi alină. Aşa că am cerut opinia acestora. Un articol ce iniţial trebuia scris de mine (Koniec), a ajuns să fie o sinergie între minţile luminate de la Vogel Burda. Mircea Mihălcică (cunoscut de unii dintre voi datorită revistei CHIP), Locke, cioLAN şi cu mine ne-am pus cap la cap experienţele de joc şi ne-am luat fiecare câte o părticică din joc la purecat. Cu excepţia lui cioLAN (al cărui motiv îl veţi afla un pic mai târziu), toţi cei care au contribuit la formularea ideilor din acest articol sunt mari jucători de MMO-uri. Atât de mari încât nu a rămas piatră neîntoarsă în tot WoW-ul, implant neîncercat în Anarchy Online şi navă nebubuită în EVE Online. Trebuie să ştiţi de la început că fiecare dintre noi se uita către acest loc la fel ca spre o Mecca a pixelului şi că am pornit către Hyboria Funcom-ului cu ochii înlăcrimaţi şi cântecul pe buze. Ne îndreptam către tărâmul unde ratele nu erau inventate, unde gazele de eşapament nu te gâdilau plăcut la nări şi unde Conan cu o mână strângea fărădelegea de gât, iar cu cealaltă împărţea gogoşi cu gem la äia mici.



cioLAN şi barba cimmeriană

În mod paradoxal, o experienţă oarecum nefericită din studenţie cu un MUD (RPG online în mod text, pentru cei născuţi în zodia DirectX-ului) m-a vaccinat la timp împotriva microbului MMORPG-urilor. E de ajuns să spun că MUD-ul respectiv m-a costat un an de facultate şi m-a învrăjbit cu jumătate din personalul laboratoarelor. Încercaţi să-i explicaţi laborantului de ce Linux-ul pe care pretinzi că-l studiezi e colorat şi tocmai te-a rugat să-i aduci pai'şpe picioare de muscă-ţeţe... În concluzie, după ce am renunţat la MUD-uri, m-am ferit de MMO-uri ca de Satana. Universul Warcraft m-a fascinat o vreme, dar nu îndeajuns de mult încât să mă determine să petrec zile în şir în faţa PC-ului în speranţa că la un moment dat o să mă fac şi eu mare şi o să-i cer un autograf (cu sânge şi pe tăişul săbiei, că-s fan serios) lui Ilidan. Am cochetat puţin cu City of Villains, dar mi-a trecut relativ rapid. Cu Age of Conan treaba a stat puţin altfel. Deşi ştiam de la început că va fi un MMO, n-am putut să rămân stană de piatră în faţa unui PR care ne promitea că jocul va avea o componentă solidă de single player. M-am lăsat păcălit. Mai exact, am vrut să mă las păcălit, deoarece mi s-a oferit un motiv puternic să joc un MMO cu Conan fără să mă bată Dumnezeu că mi-am încălcat jurământul (depus în toamna lui 2001, înainte de restanţe, la biserica Sfântul Nicolae din Braşov, cu mâna pe manualul lui Planescape Torment). Uite, are şi single player, deci tehnic ce-am promis rămâne în picioare. Şi... şi... şi... e CONAN, Doamne!!



[rază de lumină][cor de îngeri]„DA??? BINEEE...”[/cor de îngeri][/rază de lumină]

A apărut şi minunea (am refuzat să mă ating de beta, am trăit în întuneric până la lansare de frică să nu aflu chestii nasoale), iar eu, ruşinos ca o fată mare în faţa lui Conan Virilul, am pus mâna pe un cimmerian. Stygienii nu-mi plac că se închină la şerpi, iar aquilonienii, vorba englezului, „there's something about their faces!”.

După un anevoios proces de generare a personajului - spun anevoios pentru că nu m-am putut hotărî cu ce tatuaje să-mi decorez cimmerianul bărbos (a, da, alegerea bărbii mi-a mai mâncat o jumătate de oră din abonament) - ni se pune vâsla în mână şi suntem trimişi din scurt la galeră. Nu e o metaforă, pentru că procesul de generare a personajului şi primele minuţele non-interactive din Age of Conan ne aruncă sub puntea unei galere, unde o armată de sclavi însemnaţi trag din răsputeri la vâsle. O furtună suspectă se joacă puţintel cu bărcuţa, eu ajung pe mal, restul ajung sub mal. Singur cuc (primul semn că aş juca în single), cu un „marcaj” ciudat adânc întipărit pe piept şi -*d'uh!*- afectat de clasica amnezie (primul semn că există şi un storyline). Dacă aţi avut curiozitatea să aruncaţi un ochi peste benzile desenate promoţionale, veţi recunoaşte instant ciudatul tatuaj. Dacă nu, răbdare, şi până la level 80 veţi afla cine l-a pus acolo şi cum să scăpaţi de el. În fine, după ce-am trecut examenul de aventurier snopind în bătaie câţiva piraţi, am dat nas în... sfârc cu sânii impresionanţi şi dezgoliţi ai unei (aparente) fecioare. No THAT'S single player! Nice touch, Funcom! În timp ce o studiam pe sărmana înlănţuită şi îi fe-



Vedeţi că aveţi ceva pe faţă. Nu, serios... chiar aveţi ceva pe faţă

Robert E. Howard



„My dreams are laid in cold, giant lands of icy wastes and gloomy skies, and of wild, wind-swept fens and wilderness over which sweep great sea-winds, and which are inhabited by shock-headed savages with light fierce eyes.”

Robert Ervin Howard este considerat de majoritatea criticilor drept „inventatorul” genului Sword & Sorcery şi, alături de Tolkien, a jucat un rol deosebit de important în formarea literaturii fantasy. Împreună cu Howard Philips Lovecraft şi Clark Ashton Smith, a fost unul dintre cei mai importanţi colaboratori ai revistei pulp Weird Tales. În scurta sa viaţă a publicat peste trei sute de nuvele (fantasy, horror, aventuri, western, proză poliţistă) şi în jur de şapte sute de poeme. În ciuda faptului că barbarul Conan s-a născut cu şase ani înainte de moartea autorului, el a rămas cel mai cunoscut personaj al său. Regele Kull şi Solomon Kane (unul dintre preferaţii publicului înainte ca barbarul să-i fure gloria) sunt alte două personaje cunoscute create de Howard.

Howard s-a sinucis în 11 iunie 1936, la numai 30 de ani. Un an mai târziu s-a stins din viaţă Lovecraft. Profund afectat de moartea celor doi, Clark Ashton Smith a renunţat să mai scrie pentru Weird Tales, moment în care epoca de aur a revistei a luat sfârşit.

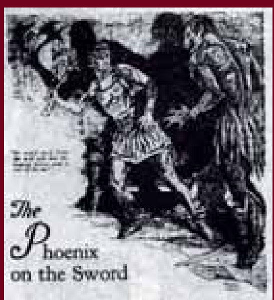
All fled, all done
So lift me on the pyre.
The feast is over
And the lamps expire

licitam pe cei de la Funcom pentru subtilul omagiu adus „micului" fetiş al lui Howard şi coperţilor adorabil de chicioase cu barbari neîmblânziţi „a la Manowar" şi femei pe jumătate dezbrăcate, primesc un mesaj de la Koniec „Ciolane, ce sâse are asta!". WTF! Ieşi, mă, afară din single playerul meu!

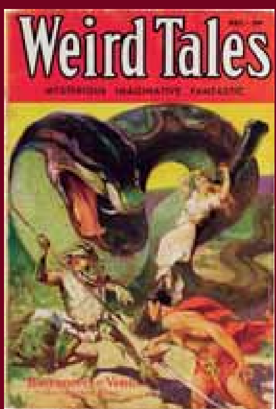
Revenind la problema mea, „componenta" single player e la fel de valabilă şi plină de substanţă ca şi jurământul meu că nu mă mai ating de MMO-uri. Dacă nu eşti un tip prea sociabil şi te bate gândul să te înhami la căruţa lui Conan în speranţa că vei afla (şi răspunsul te va mulţumi, desigur) de ce eşti obligat să strângi zece pipote de hienă sau că single playerul îţi va oferi o experienţă cât mai apropiată de un RPG clasic, renunţă la idee. Exceptând Tortage, zona de start comună tuturor „raselor", unde quest-ul principal (Destiny Quest, acel „single" mult lăudat) este parcă mai consistent şi reuşeşte să te prindă (în plus, eşti obligat să-l rezolvi, că altfel nu-ţi poţi lua tălpăşiţa de pe insulă), storyline-ul este mult prea subţirel pentru a fi băgat în seamă pentru alt motiv decât că, din când în când, eşti obligat printr-o serie de tertipuri deloc elegante să-i acorzi atenţie. La un moment dat, când înaintasem în nivel şi aveam şi alte chestiuni de rezolvat, mi-am pierdut orice interes pentru mâzgălitura de pe piept şi mi-am cam băgat picioarele în el de blestem. Nu m-a convins. Singurele motive pentru care am decis să duc până la capăt luna primită cadou au fost să văd dacă recunosc vreun personaj sau dacă un quest îmi trezeşte vreo amintire legată de scrierile lui Howard. Aici, slavă lui Crom, cei de la Funcom s-au achitat de datorie şi au ieşit la înaintare cu un joc care te face să te întrebi dacă nu cumva stafia lui Howard bântuia birourile norvegienilor şi, între două zornăieli de lanţ, mai împărţea câte-un sfat. Şi asta v-o zice un individ care a reuşit să dea gata jumătate din scrierile lui Robert E. Howard, başca un braţ de comics-uri, după ce s-a săturat să belească ochii la ecranele de încărcare. Hyboria lui Funcom este Hyboria lui Howard şi oricine a avut contact cu benzile desenate şi scrierile lui Howard cred că va fi de acord cu mine când spun că AoC este o copie fidelă a lumii în care un barbar a ajuns rege.

Cărţi

„The Phoenix on the Sword" este considerată „certificatul de naştere" al barbarului cu ochi albaştri. Nuvela a văzut lumina zilei în decembrie 1932 în paginile revistei Weird Tales. Foarte interesant, The Phoenix on the Sword s-a născut din King Kull: By This Axe Rule, ultima nuvelă din seria King Kull. Povestirea i-a fost respinsă în 1929 de revistele pulp Argosy şi Adventure, iar Howard s-a hotărât să o rescrie (cu „mici" modificări). Aşa se explică de ce The Phoenix on the Sword ne prezintă un Conan între două vârste, proaspăt urcat pe tronul Aquiloniei (Funcom a citat „The Phoenix on the Sword" ca pe una dintre principalele surse de inspiraţie). Dacă vă interesează, „By This Axe I Rule", povestirea originală, a apărut (mai mult ca o curiozitate) într-o antologie King Kull din 1967. În timpul vieţii autorului, The Phoenix on the Sword a fost urmată de cincisprezece povestiri Conan. Primul şi singurul roman (considerat cea mai bună lucrare a lui Robert E. Howard) de amploare a fost The Hour of the Dragon. A fost, în schimb, şi ultima aventură a lui Conan publicată în timpul vieţii lui Howard. În 1987 şi 2003 i-au fost publicate încă patru povestioare.



Din fericire, personajul Conan n-a rămas orfan odată cu moartea lui Howard. L. Sprague de Camp şi Lin Carter au „colaborat" postum cu maestrul, finisând câteva povestiri neterminate şi aducându-şi propria contribuţie la legenda lui Conan. Robert Jordan (părintele seriei Wheel of Time) a scris şi el trei romane Conan care nu se ridică la înălţimea textelor lui Howard, dar sunt o lectură plăcută.





Mircea şi tehnicalităţile

Un joc pe care l-am aşteptat peste un an şi-o părere pe care-am scris-o într-o oră, pentru că nu sunt multe lucruri care m-au impresionat la Age of Conan. Iată experienţa mea.

Primele zece niveluri, excelente: am fost atras de ideea de nou, de quest-urile droaie – am fost încântat de ele ca fost jucător de Anarchy Online (joc care n-a avut niciun quest primii cinci ani) – ideea cu zi – noapte şi modul single player cu care practic „înveţi" jocul. Au mers repede, mi-am continuat drumul în Aquilonia şi apoi când am „terminat" quest-urile din a doua zonă, la nivelul 23, problemele au început să apară. În primul rând, tradeskill-urile. Strânge 20 de chestii x 6 (resursele fiind campate continuu de alţi jucători în situaţia mea), apoi, de parcă n-ar fi fost de-ajuns două zile pierdute cu asta, mai adu şi câte o resursă „rară" care cade tot din aceleaşi noduri, practic... când vrea ea. Am avut peste



Fereşte-te de fierul meu



200 de încercări fără rezultat în unele cazuri şi mi-am zis „adio tradeskills, asta e, o să trec înapoi la făcut niveluri, poate mă reapuc vreodată".

Zis şi făcut, trec în a doua zonă pentru nivelul meu, îmi dau seama c-au făcut aceeaşi chestie pe care o regăsesc şi-n WoW şi-mi pare aiurea, şi anume au limitat numărul quest-urilor pe care poţi să le iei. Sunt totuşi destul de motivat pentru a nu mă opri aici şi uite-aşa ajung eu în jur de nivelul 38. De-acum totul a devenit mai greu: quest-uri din ce în ce mai puţine, instanţe la fel, plus că de-acum erau de grup, iar în toate grupurile în care am fost experienţa era practic zero, având „norocul" prezenţei unui personaj de level mult mai mare. Dintr-o dată a devenit totul plictisitor, fără culoare, făceam exact aceleaşi chestii, mobii aveau acelaşi comportament, quest-urile erau cam la fel, nimic care să mă atragă. La nivelul 46 m-am oprit (cu abonamentul plătit pentru încă patru luni). Am rămas şi cu nişte impresii, care sper să vă ajute să descoperiţi ceea ce înseamnă Age of Conan.

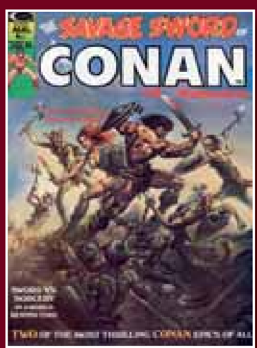
Nota mea pentru impresie artistică ar fi aşa şi-aşa. Colegii mei abia aşteptau un joc cu un aspect mai „serios", mie însă îmi place universul fantasy al WoW, îmi plac armurile ornate fistichiu şi cu personalitate, armele ce par a cântări mai mult decât personajul, culorile vii. Dacă nu căutaţi aceste lucruri enumerate de mine, atunci AoC poate fi ceva pentru voi.

Benzi desenate

CONAN THE BARBARIAN (MARVEL, 1970 – 1993)



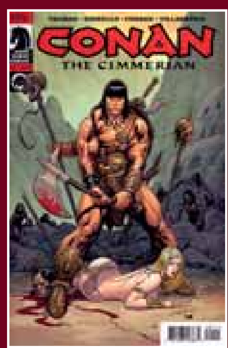
SAVAGE SWORD OF CONAN (MARVEL, 1974 – 1995)



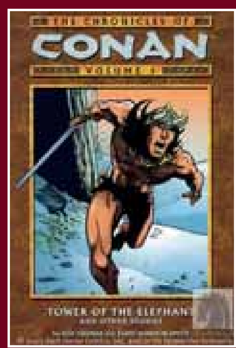
CONAN (DARK HORSE, 2003 – 2008)



CONAN THE CIMMERIAN (DARK HORSE, 2008 – LA CÂT MAI MULTE)



THE CHRONICLES OF CONAN (DARK HORSE, 2003)



N-am putut juca melee, neam. Pe cât de simplu a fost ca şi caster, pe atât de obositor şi neplăcut mi s-a părut melee. Plus că eu, ca Priest of Mitra, puteam face faţă cu succes multor adversari de acelaşi nivel şi creşteam şi mult mai repede decât un personaj melee.

Filme

CONAN THE BARBARIAN (1982)

Scenariul a fost scris de John Milius (a ocupat şi scaunul de regizor) în colaborare cu Oliver Stone. Deşi IMDB-ul îl trece la credits şi pe Robert E. Howard, prima apariţie a lui Conan pe marile ecrane n-are aproape nimic în comun cu opera Marelui Bob. Cu toate acestea, Conan The Barbarian a fost bine primit de critici şi, dacă nu vă deranjează libertatea pe care şi-au permis-o Millius şi Stone când au scris scenariul sau faptul că o mână de Vaniri (nu arătau a stygieni, deşi „navigau” sub semnul lui Set) conduşi de vocea neagră a albului de sub masca lui Vader (James Earl Jones) au reuşit să decimeze un sat de cimmerieni şi să-l înrobească pe preaputernicul Schwartzenneger, vi-l recomand cu mare căldură. E un film mai mult decât decent şi, sper eu, o să vă împingă spre scrierile lui Howard. Şi mai apoi către benzile desenate.



CONAN THE DESTROYER (1984)

Dacă în Conan The Barbarian, Şvarţi reuşea să facă şi dragoste şi război în aceeaşi scenă, iar Thulsa Doom sacrifica pe bandă rulantă fecioare despletite şi despuiate, Conan The Destroyer a căzut în păcatul „family-friendliness”-ului. Nici urmă de Milius, prea puţine „sâse” şi prea acoperite, prea mult Schwartzenneger şi exact atât sânge cât să nu credem că războinicul Conan s-a dus pe apa sâmbetiştilor. Parcă nici nu-ţi vine să crezi că este vorba de acelaşi Conan din cărţuliile cu coperţi adorabil de chicioase „rated 17+”.



Quest-uri multe la nivelurile mici, Funcom promite că vor fi în timp tot atâtea la nivelurile mari – bun. Zonele însă foarte mici, puţin de explorat. Pentru a crea senzaţia deplasărilor lungi, multe quest-uri sunt „pe etape”, de genul „du-te şi vorbeşte cu X”, „întoarce-te la Y” etc. Super-enervant, mai ales că experienţa o primeşti doar la sfârşit – dacă nu-mi place o etapă a quest-ului sau nu ştiu s-o rezolv, câştigul meu c-am ajuns până la acea etapă e zero. Am reîntâlnit „specialitatea” Funcom, zoning-ul foarte des, zonezi practic indiferent unde intri.

Armurile, echipamentul – mi-e greu să vorbesc de ceva ce nu am înţeles. Multe atribute sunt pur şi simplu aiurea făcute: primeam ceva de genul +3 sau +4 la să zicem Casting Concentration, iar eu aveam respectivul skill maximizat pe la 300, plus că n-aş fi avut nevoie decât de vreo 180. La fel şi cu „talentele”, multe nu sunt explicate complet. De exemplu, am folosit 3 puncte în ceva ce-mi creştea puterea vrăjilor, fără să scrie „cu cât”... s-a dovedit că fără respectivele talente eu dădeam în medie cu 300, cu ele dădeam cu 306.

Îmi pare rău că Funcom n-a înţeles asta, recompensele trebuie să fie utile, jucătorii trebuie să primească „ceva” din când în când, ceva care să le placă. În AoC, până şi banii sunt chinuitor de făcut, la nivelul 40 (când aş fi putut să-mi cumpăr şi eu o mârţoagă) am aflat că m-ar costa

Thoth Amon

Deşi Thoth Amon este considerat de toţi împătimiţii universului Conan drept principalul inamic al fiorosului cimmerian, acest lucru este mai degrabă sugerat în scrierile lui Howard. Vrăjitorul stygian îşi face foarte rar apariţia în textele lui Robert E. Poate cea mai notabilă apariţie a lui Thoth Amon este cea din The Phoenix on the Sword (mini-roman care este considerat „certificatul de naştere” al personajului Conan). „Recunoaşterea internaţională” a venit în momentul în care Lyon Sprague de Camp şi Lin Carter (principalii „colaboratori” postumi ai prolificului Howard) şi-au băgat năsucurile în opera maestrului Howard şi l-au transformat pe „măruntul” Thoth în cel mai cătrănit locuitor al Hyboriei. Benzile desenate au continuat pe aceeaşi linie şi astfel Thoth Amon a devenit VIP-ul de astăzi. Kurt Busiek, susţinut de Dark Horse, a fost puţin mai darnic cu „sărmanul” Thoth Amon şi i-a dăruit o miniserie (The book of Thoth), în care a risipit ceaţa groasă de ocult şi mister care plutea deasupra tinereţii acestui personaj cel puţin dubios. În Age of Conan, Thoth Amon a fost angajat pe post de personaj negativ principal şi, se pare, este autorul (spiritual, dacă nu fizic, încă n-am ajuns la lvl 80) al blestemului ce pluteşte asupra jucătorului. După „modelul” furnizat de Howard, to'aşu Amon lucrează din umbră, deci aşteptaţi-vă să auziţi mai multe despre el în ultimele faze ale Destiny Quest-ului.



Fii drăguţ şi întoarce şi tu micii ăia





Ia mai toarn-un păhărel! Hei hei!



vreo 2-3 gold. Eu sunt jucător destul de strângător şi totuşi aveam doar puţin peste 1 gold atunci.

Quest-urile seamănă foarte mult, fie „mergi şi omoară ceva", fie „mergi şi adună ceva", probabil de aceea şi jocul devine extrem de plictisitor. Droprate-ul pentru quest-urile în care trebuie să „aduni ceva de la cei pe care-i omori" e însă foarte bun. Foarte-foarte bine mi-a prins identificarea pe hartă a zonei/punctului unde se rezolvă quest-ul – un cerc haşurat înăuntrul căruia găseşti ceea ce te interesează. Excelentă idee pentru mine, jucător ocazional, fără prea mult timp la dispoziţie, neinteresat în mod special de role-play.

O chestie legată de personajele care folosesc vrăji: eu ca healer aveam o singură vrajă ce heal-uia instant (şi asta o dată la două minute parcă), restul o făceau în timp (HoT-uri). La fel şi pentru damage, majoritatea vrăjilor făceau damage în timp. Nu aş da nici plus, nici minus aici, e o altă abordare. Ceea ce merită însă un plus este „regândirea" healer-ului, de obicei clasă rară în MMO-uri: multe din vrăjile de healing fac şi damage. Există clase cu pets, dar pentru a nu şterge jocul după o zi de nervi, m-am hotărât să nu joc aşa ceva pentru că acei pets nu reuşesc să ţină atenţia mobilor, nu tank-ează, în limbaj MMO (da, e intenţionat făcut aşa). Groaznic pentru mine, obişnuit fiind din toate MMO-urile jucate (şi am jucat câteva) că rolul unui pet este de a ţine mob-ul, dându-mi posibilitatea să mă desfăşor cu vrăji.

Înţeleg că jocul e în plină dezvoltare (alt aspect enervant, ocupă o tonă! de spaţiu pe hard disk), dar totuşi, mă aşteptam ca la lansare să fie gândit măcar la unele aspecte – hai să zic că echilibrarea claselor e greu de făcut „din prima", dar măcar talentele pentru fiecare clasă ar trebui să fie gata. În momentul în care l-am jucat eu, jocul arăta ca şi cum ar fi în Beta 1.

Kalanthes



Prima faţă prietenoasă şi primul semn de exclamare galben pe care îl veţi întâlni în Age of Conan. Istoria lui este marcată de numeroase conflicte cu slujitorii lui Thoth Amon. Momentan se relaxează pe plajele din Tortage şi, din când în când (în funcţie de numărul de nou-abonaţi), întinde o mână de ajutor amărâţilor eşuaţi . Nu vă lăsaţi păcăliţi de figura paşnică a adoratorului lui Ibis („patronul" Stygiei înainte ca Thoth Amon să-şi vândă poporul lui Set), în tinereţile sale, moşuleţul a reuşit să-l pocnească pe Amon unde-l durea mai tare.





Am zis 200, da?
Şi nu, nu poţi chema şi un prieten...

Poate am fost prea aspru cu un joc care una peste alta nu e chiar aşa de rău cum l-am prezentat. Problema e alta, jocul e foarte departe de ceea ce mi-aş fi dorit de la el. Nu ştiu cât de mare e potenţialul lui AoC, poate fanii jocului se vor supăra pe mine, dar sentimentul meu e că atunci când WoTLK (noul expansion WoW) se va lansa, va „mătura" Age of Conan, luând înapoi toţi jucătorii care s-au dus spre AoC, sperând în „altceva". Da, este nevoie de acel „altceva", după părerea mea însă nu e AoC. Aştept Warhammer Online.

Locke şi paloşul fermecat

Se spunea în Hands On că un MMORPG are nevoie de vreo şase luni pentru a putea fi judecat la adevărata sa valoare. Din păcate, nu avem nici timpul necesar, iar eu nu am nici răbdarea necesară pentru a sta şase luni călare pe acest joc. Motivele sunt multe, unele mai mari, altele mai mici. Pe lângă asta, deşi respect Funcom ca şi companie de jocuri, totuşi lansarea Age of Conan m-a făcut să înţeleg că şi-au schimbat radical politica. A devenit şi ea un mob avid de profit, cu clasicele tactici de sustragere a banilor din buzunarul cumpărătorului.

Sentimente

Aşadar, totul a început în urmă cu vreo trei ani, când au apărut prima dată, exclusiv în LEVEL, detalii despre Age of Conan. Funcom a ţinut să ni le ofere nouă şi, sincer, stăteam cu Mitza şi citeam şi ni se părea că în fine o să avem un MMO fantasy cu totul şi cu totul deosebit. Se vorbea de armate, de PVP la un nivel la care puteai numai visa. Se vorbea despre mounted combat, despre teritorii întinse care puteau fi dominate de caste şi familii etc. Într-un târziu s-a vorbit prea mult despre DirectX 10 şi ce o să facă el din imaginile de perspectivă. Americanii au un cuvânt tare bun pentru toate astea – „bullshit". Noi îi zicem rahat pe băţ şi vorbe în vânt. Tactică de marketing. După asta a urmat hype-ul care cu fiecare etapă mai distrugea câte unul dintre superbele lucruri anunţate iniţial. Încet, încet, AoC a început să se întruchipeze ca un fecior frumos şi plin de vână, dar cu o



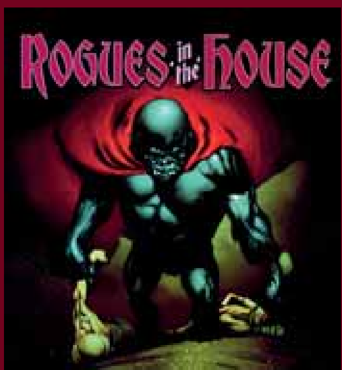
Pe cuvânt că am crezut că a şaptea poruncă e la mişto!



Nu mă arunci iar afară din Paradis, hienă! Ăăă... ŞARPE!



Thak



Una dintre numeroasele dihănii pe care va trebui să le înfruntaţi în Pyramid of the Ancients (în caz că băieţii de la Funcom au fost harnici şi au reparat quest-urile). Vă întrebaţi de ce am simţit nevoia să-i acord atâta atenţie unui amărât de mini-boss dintr-o instanţă plină de quest-uri defecte? Ei bine, pentru că musiu Thak a primit un rolişor mărunt şi în Rogues in the House, povestioară „howardiană" publicată de Weird Tales prin ianuarie 1934, şi transformată în comics (numerele 41, 42 şi, cred, 43) de către Dark Horse. Mai mult, un personaj asemănător încearcă să-i facă felul lui Şvarţi în Conan The Destroyer. Deci să-i arătaţi respectul cuvenit când o să-l lootaţi.



faţă de Alianţă. WoW-uizarea a continuat şi în lunile următoare, până când singurul lucru original care a mai rămas a fost lupta, sistemul de combat. În rest… a dispărut ca prin minune şi DirectX 10 şi cam tot. M-am trezit în faţa unui WoW, cu cerinţe astronomice de sistem şi care, cel mai trist, a costat extrem de mulţi bani. Probabil că Funcom, când a văzut ce jeg de joc a scos pe piaţă, s-a gândit să îi dea un preţ pe măsura hype-ului pentru a-şi scoate rapid cheltuiala din vânzări. Şi vă garantez că şi-a scos-o. Însă tind să cred că acum au început să meargă în pierdere…

Timp estimat – 12 luni

Aşadar, se estimează că peste 50% din jucătorii iniţiali au luat o pauză după vreo trei luni de zile. Cele aproximativ 30 de patch-uri şi scrisorile de la Director nu au reuşit să stopeze scăderea radicală a numărului de jucători… E de înţeles. Pe aceeaşi structură de bază, WoW oferă un content de vreo 50 de ori mai mare. Aşa că de ce să joci AoC, mai ales că taxa lunară e ceva mai mare? Jocul se duce de râpă vertiginos şi nu ştiu dacă Funcom va fi în stare să oprească procesul. Asta pentru că, în opinia mea, e foarte greu să lansezi un patch care să schimbe întregul joc. E prea târziu. Efectele WoW-uizării sunt aceleaşi în cazul Age of Conan ca pentru toate MMO-urile contra cost de pe piaţă care au ales această reţetă. Nu pot să înţeleg de ce niciun producător nu pricepe că WoW este unic, este un fel de Microsoft Windows al jocurilor online. Poate că va fi detronat... pentru vreo 10 ani. Însă e mirajul câştigurilor fabuloase pe care orice companie şi le doreşte. Din păcate, pentru a ajunge la atât de mult conţinut studiat şi adaptat ca în World of Warcraft, un MMO trebuie să stea în producţie şase ani şi să consume extrem de mulţi bani. Dar, după cum ştim, nicio companie nu e capabilă de aşa ceva. Noua lege este – maximum doi ani pentru single player şi maximum patru pentru MMO. Aşa că majoritatea lansează MMO-uri pe piaţă în speranţa că, printr-o minune, oamenii exact atunci se vor plictisi brusc de WoW şi vor veni să-l joace pe al lor. Din punctul acesta de vedere, la fel ca Microsoft, Blizzard a făcut foarte mult rău pieţei deoarece pur şi simplu a zdrobit orice concurenţă. Citeam de curând



Şi cu ajutorul luminiţelor din jurul meu te voi transforma într-un cartof!

un studiu în care se spunea că, în acest moment, este acoperită 90% din piaţa posibililor clienţi pentru MMO-urile cu taxă lunară. Dintre aceştia majoritatea joacă WoW. 10 % dintre cei care rămân migrează sau aşteaptă ceva nou. Interesant este că totuşi, dintre posibilii jucători de MMO-uri, cei dispuşi să plătească lunar reprezintă cam 10%. Cu alte cuvinte, dacă vrei un MMO de succes, fă-l gratis şi concentrează-te pe microtranzacţii (gen Acclaim Coins pentru 9Dragons sau BOTS) pentru că ai o piaţă imensă, de câteva zeci de milioane de oameni dispuşi să joace aşa ceva. Dar cine suntem noi să dăm sfaturi companiilor… Mai ales că Funcom se poate mândri cu cel mai scump MMO de pe piaţă după Sony cu al lui Everquest 2.

Combat melee

Lucram deunăzi la nişte mici traduceri şi am concluzionat că „melee" este un termen care se poate traduce oarecum prin lupta de aproape. Nu ştiu altfel cum ar merge. Am jucat cam toate clasele de melee din AoC şi mă declar destul de satisfăcut. Principiul de „combo" e dus în AOC la cel mai înalt nivel de până acum comparabil cu orice joc online. Principiul de „stealth" are o logică foarte clară pentru oricare dintre clasele ce ţin de cei care se pot ascunde cât de cât eficient, Barbar, Assassin şi Ranger. Jocul ţine cont de intensitatea luminii, ceea ce, după părerea mea, e un lucru foarte important pentru a putea simţi măcar un pic





adevărata formă de a fi „ascuns printre umbre". În plus, funcţionează diferit în funcţie de clasă. Un Barbar se va strecura mai greu deoarece e destul de masiv şi de obicei poartă în spate un ciocan cam cât el de mare. Când iese însă din umbre, oricât de mari ar fi ele, puterea sa distructivă compensează lipsa agilităţii.

Tind să vorbesc despre Barbar pentru că e clasa mea preferată. E un hibrid de asasin cu campion, care are probabil cel mai ridicat „burst damage" din joc. Succesiunea de combo-uri, în special cu arma de două mâini, este eficientă indiferent de numărul de inamici din faţa ta. Pentru că tot vorbesc de combo-uri, lupta în AOC este sintetizată în jurul unor mişcări speciale. După cum spuneam în Hands On, iniţial ai trei tipuri de atac, fiecare combo având nevoie de o anumită succesiune de atacuri pentru a-l completa şi a obţine efectul lui. Dacă le faci în ordinea în care îţi apare pe ecran şi ai şi noroc, succesul e garantat. Dacă nu, combo-ul are un mic cooldown şi îl poţi încerca din nou. Tipurile de combo-uri variază de la clasă la clasă şi cuprind o largă arie de posibilităţi. Unele clase au aure sau „stance"-uri care dau diferite avantaje celor care le utilizează. Tind să cred că, totuşi, clasele de melee sunt cel mai bine lucrate din joc, deoarece se pare că încă există o problemă cu distribuţia aggro-ului în PVE şi cu faptul că acele clase sensibile la atacul de la apropiere nu au modalităţi suficient de eficiente pentru a ţine inamicul la depărtare. E normal ca acea clasă care are un nivel de stealth decent dublat de armură rezonabilă să cureţe harta de tot ce mişcă, fără prea mari dificultăţi.

Cum gardian am jucat pentru puţină vreme, nu vă pot spune exact care sunt performanţele sale în materie de tanking. Ce pot spune este că mi s-a părut că nu are suficiente unelte. Este extrem de rezistent, are un damage decent cu polearm-ul, dar parcă ar mai trebui lucrat pe partea de management de aggro, pentru că trebuie să fie un chin în instanţele de nivel înalt. În ceea ce priveşte clasa mea preferată, Dark Templar, aici lucrurile stau altfel. Acest personaj este capabil să absoarbă cantităţi impresionante de pumni şi săbii peste ochi, mai ales că, spre deosebire de celelalte clase, are un tree de talente ceva mai logic. Nu cu mult. Sunt şi la el aberaţii, dar nu aşa mari ca în alte părţi. Sincer, mi-a plăcut clasa asta hibrid cel mai mult. Barbarul e o unealtă de distrugere în masă. Dark Templar este un maestru al crimei, cel mai însetat de sânge dintre toţi. Dacă un barbar cade până la urmă, un Templar mai luptă jumătate de zi şi în final pleacă pe picioarele lui.

Concluzia este că aceste clase sunt bine definite, bine caracterizate, lucrate şi beneficiază de un sistem de luptă excelent. Singura problemă se referă la ştiinţa din spate. E foarte greu să faci relaţia dintre skill-uri, abilităţi şi eficienţă, pentru că documentaţia nu există. Clasele melee trebuie jucate foarte „ştiinţific" din cauza dificultăţii managementului de combo-uri. Dacă nu înţelegi sistemul de buff-uri/debuff-uri on hit şi şansa lor, precum şi relaţia dintre şansa de critical, şansa de a lovi şi alte abilităţi, eşti cam în ploaie. Noroc că între timp cei care au jucat susţinut au avut bunăvoinţa să mai pună câte ceva pe forum în sensul acesta. Cel mai mult mi-e teamă însă că nici producătorii nu cunosc exact aceste relaţii.

Si-Khu

O să vă împiedicaţi de el în Tortage când veţi munci din greu pentru Destiny Quest. Băieţelul a scos nasul la lumină în benzile desenate promoţionale, unde în ciuda piedicilor puse de trepăduşii lui Ra Sidh (o satană stygiană), s-a descurcat admirabil, drept pentru care indivizii de la Dark Horse i-au asigurat un rol şi în Conan and the Midnight God (miniserie ce ne prezintă un Conan sătul de atâta stat pe tron şi continuă, oarecum, povestea din banda desenată Age of Conan). Cu riscul de a vă furniza un !!!SPOILER!!! major, în Conan and The Midnight God, Si-Khu reuşeşte să se lase ucis, posedat şi mai apoi asmuţit împotriva lui Conan. Într-un final, Si-Khu trece definitiv în lumea celor drepţi, fără să păşească afară din Stygia. Producătorii lui Age of Conan au hotărât să-i arate puţin degeţelul canonului (în măsura în care benzile desenate Dark Horse pot fi considerate canonice), l-au sculat din morţi pe sărmanul Si-Khu şi l-au aruncat în Tortage , unde a primit, în semn de recunoştinţă şi respect etern, un semn de exclamare. Galben. Nu caut nod în papură, dar mă gândeam că trebuie să ştiţi. În plus, asta era singura mea ocazie să deviez puţin discuţia către Conan and the Midnight God, care este unul dintre comics-urile mele preferate.





Koniec purtătorul de mana

Nu voi mai atinge subiectele pe care fiecare dintre colegii mei le-a epuizat deja. Nu vă voi povesti cât de derutat, confuz şi dezamăgit sunt de treaba pe care cei de la Funcom s-au scremut să o facă. Alegerea acelui verb nu este deloc întâmplătoare. Totul putea fi atât de frumos, totul părea atât de frumos... dar se pare că este greu să scoţi ceva nou şi original care să te poată satisface de la prima încercare. Age of Conan pare a fi un joc ce seamănă fenomenal de mult cu Gothic la capitolul development. Idei geniale, grafică spectaculoasă, personaje noi şi complet originale, sunet de excepţie, un overall ce ar fi putut crea jocul etalon pentru următoarele jocuri online. Dar doar dacă ar mai fi avut încă ceva timp la dispoziţie pentru dezvoltare. Patch-urile de câte un giga pe care le download-ezi săptămânal nu se pun. Aşa ceva nu se face.

Mă voi opri aici, dar promit că va mai urma încă un review de Age of Conan în momentul în care jocul va ajunge ce trebuia să fie de la început. Un blockbuster.

■ **Koniec, cioLAN, MiMi & Locke**

alternativa



WORLD OF WARCRAFT

Pentru cei care vor mai mult de la un joc online, din nefericire, nu este altă opţiune decât World of Warcraft. Deşi este lansat de ceva vreme, WoW încă domină topul de vânzări al jocurilor pe PC, iar cu peste zece milioane de utilizatori este unul dintre cele mai jucate jocuri din toate timpurile.

***LEVEL FEBRUARIE 2005**

BUNE:
- grafică impresionantă
- mod nou şi ingenios de abordare
- potenţial fantastic de dezvoltare

RELE:
- un spaţiu geografic gigantic redus la câteva zone mici ca mărime
- descrierile abilităţilor sunt defectuoase şi te induc în eroare
- un joc irosit

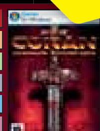
CONCLUZIE:



Dacă vrei un joc cu ajutorul căruia să intri la dezintoxicare de WoW, ei bine... nu este acesta. Dacă vrei un joc cu care să intri pentru prima oară în universul încărcat al MMORPG-urilor, din nou, nu este acesta. Un joc ce merită cumpărat pentru a vedea cum se poate duce pe apa sâmbetei un proiect cu un potenţial fenomenal. Cel de-al doilea motiv ar fi de a-l pune la păstrare pentru momentul în care sutele de patch-uri îl vor face să fie ce trebuie.

6,3

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	05
STORYLINE	05
IMPRESIE	04



Gen MMORPG **Producător** Funcom **Distribuitor** Eidos Interactive **Ofertant** www.gameshop.ro **ON-LINE** www.ageofconan.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 3 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** NVIDIA GeForce 5800 sau ATI 9800

DS

Etrian Odyssey





Cartografiați, vitejii mei

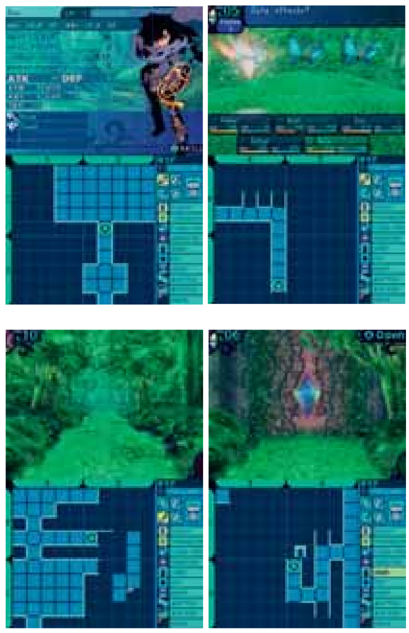
Spațiul e mic și sunt multe de spus, deci o să intru direct în miezul problemei. Etrian Odyssey, noua mea obsesie de vară, este un dungeon crawler 3D care plătește tribut clasicilor Eye of the Beholder, The Bard's Tale sau Wizardry. În principiu, tu ești un tânăr aventurier proaspăt posesor de ghildă, însărcinat cu explorarea (first person) unui labirint vegetal imens. Și când zic imens, mă gândesc la o Chină prost arhivată. Când lighioana care stă ascunsă după colț v-a ginit, urmează o luptă pe cinste. Și pe ture, că așa-i șade bine erpegeului.

Poate cel mai interesant feature este harta. Spre deosebire de RPG-urile mai noi și mai iertătoare, în Etrian Odyssey ești nevoit să-ți mapezi singur progresul pe „hârtia milimetrică" afișată pe touchscreen. Având în vedere că supraviețuirea grupului depinde și de cât de meticulos ai fost când ai desenat harta, presimt că o să vă petreceți ceva timp buchisind pe touchscreen. Dar răsplata e pe măsură, nu în fiecare zi ajungi să te simți un mic Piri Reis.

Din păcate, povestea este aproape inexistentă, dar dacă stau să mă gândesc mai bine, cine mai stă la taclale când explorarea unui labirint gigantic (după orice standarde, trecute sau actuale) îți mănâncă tot timpul? Fiecare tip de personaj este binecuvântat cu un skill tree foarte stufos, chestie care permite un număr foarte ridicat de build-uri. Dușmanii sunt mulți, toți îți vor cu înverșunare răul și, în afară de, nu lasă prea multe bogății în urmă. Etrian Odyssey este un joc al naibii de greu. Dacă nu ești atent, dacă nu îți gândești bine party-ul (cinci oameni, neapărat să aveți un healer), dacă te bagi unde nu-ți fierbe (încă) oala, dacă pornești jocul, în primele cinci minute ți-o iei pe coajă ca ultimul animal.

Făcând abstracție de stilul grafic destul de dubios (și aici mă refer la personajele desenate în stil manga, care au început să mă calce pe nervi... prea se face abuz de japonezisme), Etrian Odyssey este visul umed al oricărui erpegist școlit de străvechiul Rogue. Mai „old school" decât atât nu se poate. Poate doar Rogue să-l întreacă, dar n-aș fi prea sigur.

■ cioLAN



alternativa



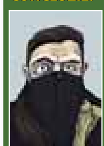
ORCS & ELVES

Dacă doriți să vedeți la ce-i stă mintea lui Carmack atunci când nu trimite forțele Iadului să facă felul pământenilor, aruncați o privire peste Orcs & Elves, un dungeon crawler foarte simpatic, numai bun de jucat pe tren în așteptarea supracontrolului.

BUNE:
- Old school

RELE:
- Hardcore Old school

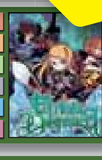
CONCLUZIE:



O să vă mănânce timpul și nervii. Dar, dacă aveți ce vă trebuie, o să vă placă la nebunie.

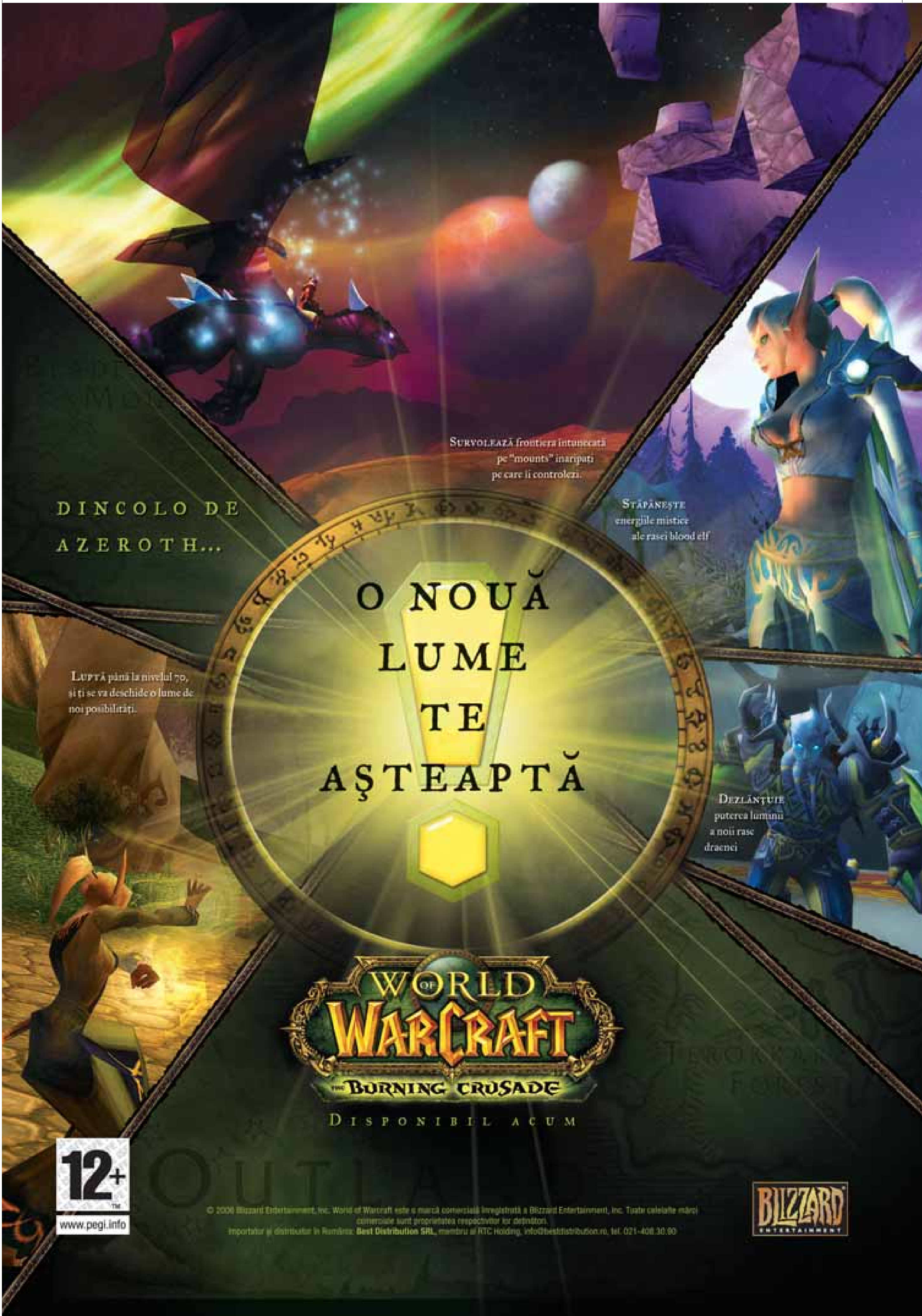
7,4

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	05
IMPRESIE	08



Gen RPG **Producător** Atlus **Distribuitor** Atlus **ON-LINE** www.atlus.com/etrian/

Consola Nintendo DS oferită de TNT Games


SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AȘTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.
DEZLĂNȚUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci
comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Super Monkey Ball Banana Blitz



Nintendo Wii… şi starea de fapt

În acest moment, putem spune, fără a mai provoca crize nimănui, că Wii-ul este consola cu cele mai multe titluri proaste, din noua generaţie de console. Costul relativ mic de producţie al unui joc pe această platformă, orientarea companiei către un public mai larg şi, nu în ultimul rând, un control al calităţii ca şi inexistent în ceea ce priveşte titlurile produse de terţe companii sunt doar câteva din motivele care au dus la această molimă.

Paharul s-a umplut odată cu conferinţa de presă de la E3, unde Nintendo nu a fost aplaudat de nimeni după ce doi angajaţi au încercat să bage pe gât presei de specialitate, a nu ştiu câta oară, alte jocuri cu direcţia „family fun", cum ar fi Wii Music sau Wii Sport Resort şi, bineînţeles, câteva accesorii mai mult sau mai puţin interesante.

Din ce în ce mai mulţi simt nevoia de jocuri serioase, care să valorifice sistemul deosebit de control al consolei. Presa a desfiinţat pur şi simplu Nintendo, fanii înrăiţi ţinându-le isonul şi, ca niciodată, strigătele lor au percutat. Satoru Iwata, directorul executiv, a ieşit la rampă şi a încercat să mai liniştească apele, declarând că echipele Zelda şi Mario trag din greu, iar Nintendo nu a uitat de „core gamers", cum le place lor să-i/ne numească.

Mulţi însă nu vor să aştepte doi ani pentru aceste titluri, ba din contră, vor mai mult decât francizele existente şi prevăd un viitor sumbru în acest sens pentru Nintendo.

În această ordine de idei, te trezeşti de multe ori încurcat de sutele de jocuri care nu-ţi spun nimic şi e destul de greu să alegi un time-waster de calitate dintre ele.

Joaca cu maimuţele... ca stare de fapt

Unul dintre aceste jocuri, destul de aclamat de presa de specialitate, este şi SMBBB.

Câteva maimuţe captive în bile transparente trebuie ghidate către o poartă... inter-spaţială presupun, care te aruncă în următorul nivel, unde nu ai nimic altceva de făcut decât să găseşti altă poartă şi tot aşa, în căutarea bananelor de aur, furate şi împărţite de Ăla Rău prietenilor lui.


Olimpiadele îmbulinate

Ca un antropomorf samaritean ce eşti, asmuţi asupra acestora puterea gravitaţiei şi recuperezi una câte una aceste musae paradisiacae aureae pe parcursul a 80 de niveluri împărţite în opt lumi tematice.

Dacă până acum în jocurile de acest tip controlai direct sfera luptându-te cu forţele de inerţie, gravitaţionale, centrifuge etc., aici deţii controlul asupra înclinaţiei solului ţinând remote-ul drept sau înclinându-l în direcţia dorită de tine.

Jocul răspunde ireproşabil comenzilor tale, primele 10-15 niveluri zboară vesele şi colorate, totul este intuitiv, iar senzaţia de viteză este cât se poate de mulţumitoare.

Imediat ce lucrurile se complică însă, gameplay-ul capătă altă culoare şi dintr-o dată toate componentele jocului cu potenţial iritant devin încet, încet, enervante.

Chiar dacă schema de control este mult mai naturală, asta nu înseamnă că este şi cea mai bună alegere. O dată pentru că, nedirecţionând direct bila, nu „simţi" greutatea ei şi implicit îţi este destul de greu să apreciezi când, dar mai ales, unde se va opri şi în al doilea rând, pentru că nu te mai identifici cu ea. Aici eşti Dumnezeu, iar dacă maimuţa zboară de pe teren, e vina ei, nu a ta.

Jocul suferă şi de o lipsă acută de opţiuni: muzica nu poate fi oprită, nu ai posibilitatea de a crea mai mulţi useri... şi, cea mai rea dintre toate, camera nu poate fi controlată decât indirect.

Te trezeşti în imposibilitatea de a aprecia corect şi în ce direcţie trebuie înclinat remote-ul, iar acest lucru, combinat cu faptul că, atunci când loveşti un obstacol, maimuţele sar ca nişte mingi de cauciuc, dar au impulsul unora de plumb, te fac să-ţi smulgi părul din cap.

En fin

Ar mai fi multe de spus: despre cele 50 de joculeţe fără niciun sens care sunt doar ca să fie sau despre faptul că Sega a făcut la normă acest joc, predecesorul lui fiind mult mai atent lucrat, mizând doar pe controlul inovator şi aşa mai departe. Aţi prins ideea.

ncv


O fi văzut Vuitton-u'?

alternativa



KORORINPA: MARBLE MANIA

Funcţionează pe acelaşi principiu pe aceeaşi platformă. Are o grafică mai urâţică, dar reuşeşte să nu te enerveze, reacţiile fizico-mecanice fiind mai naturale. Are o viteză de joc mai mică, accentul punându-se mai mult pe concentrare şi dexteritate decât pe reacţii şi coordonare.

BUNE:
- Senzaţia de viteză
- Controlul impecabil al înclinaţiilor terenului

RELE:
- Modelul fizic nu are nicio legătură cu realitatea
- Sunetele enervante, muzica repetitivă
- Poziţionarea camerei la schimbarea bruscă a direcţiei
- Gameplay fără niciun fel de adâncime

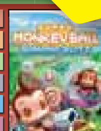
CONCLUZIE:



Nu pot recomanda acest joc decât celor care iubesc acest concept şi au terminat alternativele existente. Părinţii ar trebui să se gândească de două ori înainte de a-l achiziţiona pentru că, deşi coloristica îl recomandă segmentului de piaţă copchii, el numai pentru ei nu este, fiind enervant şi cu un control greoi.

5

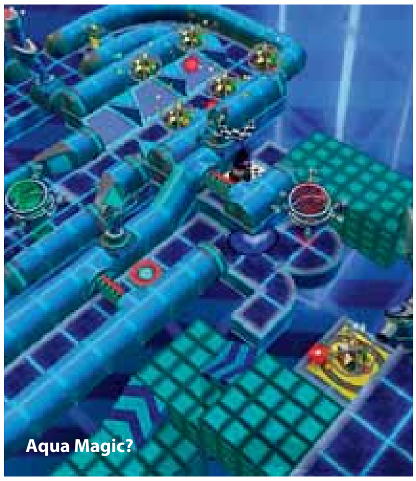
GRAFICĂ	07
SUNET	05
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	02



Producător Amusement Vision; **Ofertant** TNT Games, Tel. 021 330 17 19; **Distribuitor** Sega; **On-Line** http://www2.sega.com/gamesite/bananablitz/

Consola Nintendo Wii oferită de TNT Games

Mercury Meltdown Revolution


Aqua Magic?

Nu știu câți dintre voi s-au jucat în tinerețe cu mercurul din termometre, probabil nu mulți, însă dacă ați făcut-o și ați fost prinși, a fost vai ș-amar de voi. Ca „niciodată", pe bună dreptate.

Pe de altă parte, curiozitatea voastră nu era tocmai fără sens. Este singurul metal cu stare lichidă la temperatura camerei (200° C), una dintre cele mai dense și mai rare substanțe de pe pământ, dar și una dintre cele mai toxice, comercializarea ei fiind interzisă în majoritatea țărilor.

Ce ne atrage cel mai mult la mercur este însă felul în care se mișcă. Nefiind aderent la suprafețe, se deplasează chiar și pe pantele neobservabile cu ochiul liber, iar modul în care reacționează când, împrăștiat fiind, începe să se adune, dovedește un magnetism aparte, secțiunea mai mare înghițind parcă porțiunile mai mici din preajma ei. Vă aduceți aminte de secvența din Terminator 2, când T-1000 se reculege, după ce s-a sfărâmat din cauza azotului lichid?

Când visurile copilăriei păreau uitate, cei de la Ignition, ca niște binefăcători ce se gândesc continuu la sănătatea noastră, s-au decis să ne ofere un joc în care să putem experimenta cu argintul viu.

Scurgeri controlate

Conceptul jocului este cel cunoscut: ținând remote-ul, de data asta cu ambele mâini, ca un gamepad de modă veche, va trebui să-l înclinăm în direcția în care dorim să avanseze „picătura" de mercur, obiectivul fiind atingerea unei porți plasate de obicei la capătul celălalt al traseului.

De la început observăm că deși jocul face parte din același gen cu Monkey Ball sau Marble Madness, se dorește a fi în cu totul altă ligă. Spre deosebire de acestea, jocul dispune de tutorial, un control perfect al camerei și un motor fizic care încearcă să respecte legile mecanico-fizice din realitate.

Însă e cale lungă de la a-ți veni o idee bună pentru un joc și până la a o materializa fără compromisuri.


Aha! Acum totul este clar

Fratele Mercur

E ușor să spui: „vom crea niveluri care să pună pe toată lumea pe gânduri". În practică sunt necesare 40 (patruzeci!!??) de niveluri pentru a mă opri, încurcat.

Apoi să spui: „… vom introduce o sumedenie de aparate și instrumente care să interacționeze sau să schimbe forma și caracteristicile mercurului: benzi rulante, modificatori de gravitație, ventilatoare etc. Multe dintre acestea se vor dovedi deosebite. Plitele, care fac mercurul mai sensibil la obstacole, „se vor sparge" mult mai ușor, dar îi vor crește maleabilitatea, făcându-l mai rapid. Sau inversul lor, răcitoarele, care-l fac mai dur, dar și mai leneș."


Tetris la înălțime, ce-ar putea da greș?

Cireașa de pe tort este „vopsitorul", care schimbă culoarea mercurului, logic. Prin combinarea a două picături boite diferit rezultă alte culori. Vopsitoare acompaniate, binențeles, de porți, comutatoare și filtre corespunzătoare, care de-abia așteaptă să ne prezentăm cu culoarea nepotrivită, pentru a ne râde în nas.

Scurs a fost...

Chiar și cu atâtea minunății însă, nu au reușit să creeze niveluri interesante și au simțit nevoia să arunce în ele ciudățenii precum Mercoizi(?!), care te aleargă când te văd, sau cuburi plimbăcioase, folositoare când vrei să apeși pe mai multe comutatoare concomitent. Lucruri care par interesante, dar rup realitatea construită, pentru că nu au ce căuta într-un laborator.

Direcția cromatică și grafică este din păcate la fel de prost aleasă, totul este colorat, țipător, cartoonish într-un joc ce se dorește serios, cu experimente chimico-fizico-mecanice.

Au încercat să mărească „durata de viață" a jocului, introducând în fiecare nivel „atomi", care odată colectați, vă deblochează câteva mini-jocuri interesante, cum ar fi o cursă gen Wipeout sau un tetris inteligent, dar din păcate fără prea mare influență asupra verdictului final.

Putea ieși un joc excelent, însă apare ca unul înfrânt de deciziile ciudate luate de producători. Păcat.

■ ncv

alternativa

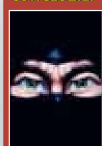

BALLANCE

Ballance nu încearcă să ne împuie capul cu 100 de device-uri fără sens, puzzle-urile sunt logice, iar grafica ne transpune mult mai bine în lumea creată. Un adevărat test pentru cei cu rău de înălțime provocat și de faptul că bilele sunt controlate direct de tine, trebuind de multe ori să-ți ții echilibrul pe niște traverse aruncate în ceruri, lângă nori. Unul dintre acele jocuri (pe PC) care, odată pornite, nu mai pot fi lăsate din mână.

BUNE:
- Câteva puzzle-uri inteligente
- Opțiunile și interfața
- Controlul camerei

RELE:
- Coloristica
- Accentul pus pe dexteritate și reacții
- Complicarea inutilă a nivelurilor

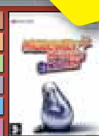
CONCLUZIE:



MMR este un joc al contrastelor. Cu o trecere bruscă de la nivelurile ușoare, plictisitoare, la cele complicate și aburitoare. Cu minunate posibilități tactice și logice aruncate la gunoi de producătorii care au pus accent pe viteză de reacție și dexteritate. Nu este neinteresant, dar nici satisfăcător. Au dorit să realizeze prea mult și a ieșit un ghiveci.

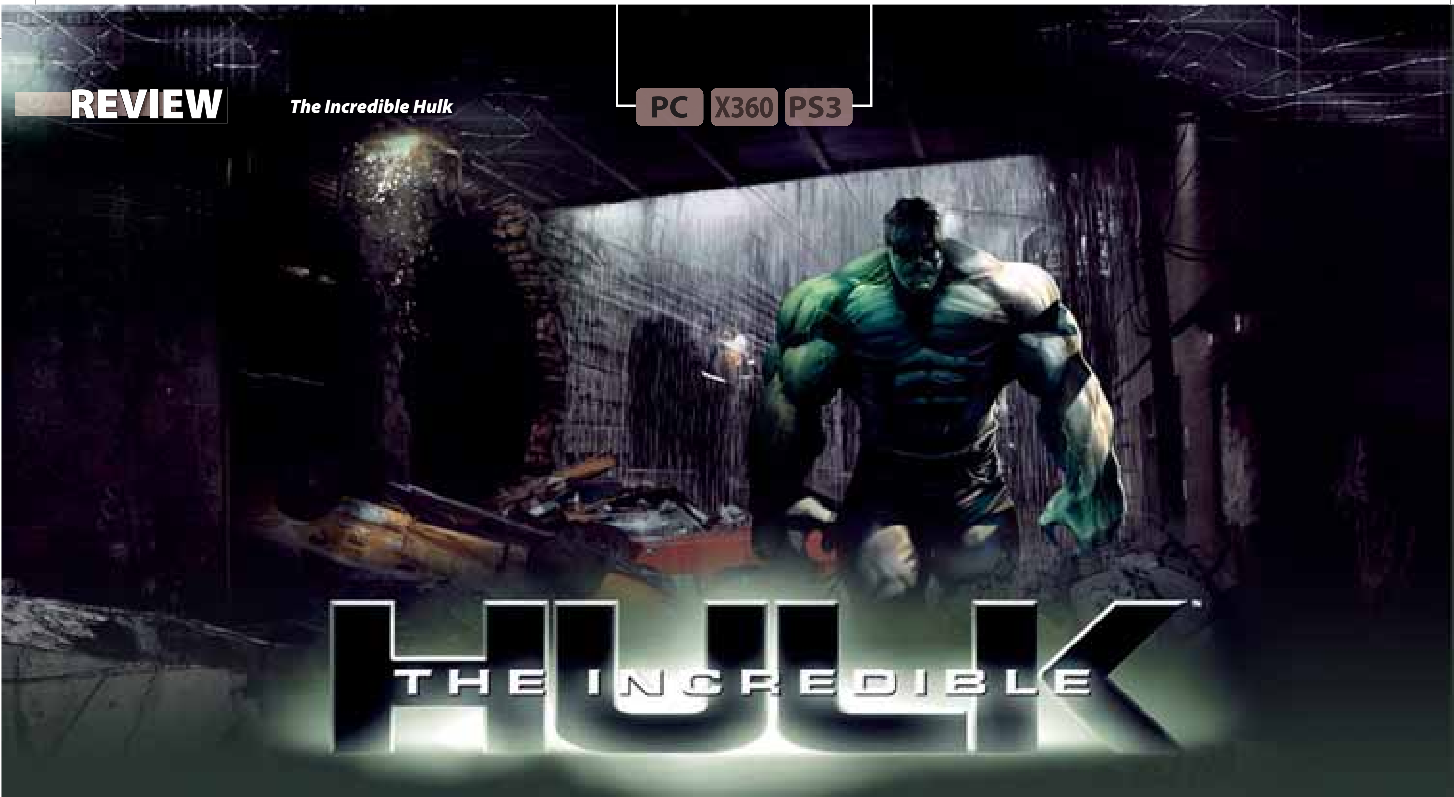
6,7

GRAFICĂ	06
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	06



Producător: Ignition Banbury **Distribuitor:** Ignition Entertainment
On-Line: www.ignitionent.com/mercury_wii

Consola Nintendo Wii oferită de TNT Games



Aceste jocuri ne sperie...

În cele şase luni de când colaborez cu LEVEL, rubricile Indie şi Retro m-au ferit de a fi nevoit să joc şi să scriu despre titluri proaste, la care în mod normal nici nu m-aş uita, fiindcă am putut să-mi aleg subiectele în voie. Iată însă că reflexele de ninja m-au abandonat. Nu ştiu cu ce-am greşit în faţa Atotputernicului, cert este că luna asta a picat pe mine măgăreaţa de a-mi pune mintea cu mogâldeaţa verde şi nervoasă. Imaginaţi-vă, detest jocurile făcute la comandă pentru a însoţi filme de acţiune mediocre precum Iron Man, Spiderman, Whateverman şi Stop It Man! Din întâmplare, nu-mi place nici făţăul verde al domnului Banner, fie el servit ca bandă desenată, Action Figure, serial, film de lung metraj şi - Doamne Fereşte! - joc. În cele ce urmează, voi încerca să păstrez un dram de obiectivitate.

Dă-i aşa, că merge!

Cam asta trebuie să fi zis cretinii care au comandat producerea unui astfel de joc, numai bun de stors nişte bănuţi în plus de la puşti hipersensibili la toată agitaţia adusă de proaspăta ecranizare. Jucabilitate, grafică, sunet, poveste, game şi level design, vedeţi voi... vă descurcaţi, că doar de-aia vă plătim! Hmm... da' ar fi o chestie: vrem distrugere în masă, aşa, nasol de tot, cam ce a fost şi în Ultimate Destruction, da' să te poţi mişca liber pe unde vrei. Cam trei luni aveţi. Cum? Ce să dureze mai mult? Vreţi să ne păcăliţi, să vă plătim peste şase luni în loc de trei pentru aceeaşi treabă? Mama voastră! Oricum, tre' să iasă-n iulie-august, că vine filmu' peste public şi dau ei banu' indiferent cum o fi, că-i vraja caldă. Hai, la treabă! Ăsta-i spiritul în care sunt ejaculate direct în rafturi titlurile mega-giga-terra-comerciale de ocazie, în urma unei masturbări scurte şi triste. Despre filmul omonim cred că ar fi mai bine să mă abţin a comenta, fiindcă n-am văzut decât un trailer, ce-i drept, deloc promiţător, însă menţin o rezervă, dat fiind că-i cu Edward Norton. Efectele speciale mi s-au părut proaste pentru standardele actuale, în rest... vom vedea. Să ne concentrăm asupra ştif...titlului de faţă.

Să vezi şi să nu crezi

În elanul lor fantastic de nesimţit, producătorii s-au gândit să nu cumva să rateze vreun buzunar, aşa că au pregătit versiuni care mai de care pentru PS2, PS3, Xbox 360, DS, Wii şi PC. În teorie, acestea sunt 99,9% identice ca gameplay şi sunet, însă cu o grafică mai bună pentru consolele recente. Eu unul am luat la mână varianta de PC. De la primul contact cu meniul, am căutat prin cele câteva opţiuni să schimb rezoluţia, fiindcă tărăşenia începe cu un render de proastă calitate, cu puţine poligoane şi texturi spălăcite. Nu că aş fi adeptul graficii, dar mă gândeam că pentru toamna lui 2008 se poate mult mai bine. În zadar - nimic. Dau un Ctrl+Esc şi mă uit prin directorul jocului şi în cel de salvări din My Documents după un fişier INI, ceva. Tot nimic. Resemnat, comut înapoi în joc şi îi dau să pornească, strângând dinţii a scârbă. Mă întâmpină o secvenţă „filmată", iertaţi-mă, de tot rahatul, atât conceptual, cât şi ca realizare, de o calitate cu mult mai proastă decât renderul din meniul principal. Instantaneu, îmi vin în minte jocuri mai vechi de 1997 care aveau nişte filmuleţe de-ţi tăiau respiraţia la vremea aia (unele şi azi, datorită realizării de excepţie), în tot cazul, mult mai frumoase decât putea să arate vreun joc atunci. În fine. Mă trezesc într-o grămadă de moloz. Cică



Dedicaţie pentru producător



Poate vă mai prind cu ceasuri mânărite şi că nu daţi rest...

să dau clic dreapta. Dau. Țin apăsat câteva secunde și trogloditul își face apariția de sub un morman cu bolovani. Buuun, avem control asupra bestiei, ia să vedem ce știe să facă (gândindu-mă la sigla Havok văzută în meniu). Mă plimb, trântesc câteva chestii, fac niște sărituri și scheme, alerg, aterizez, mai dau cu o bară de pământ și... stupoare. În primul rând, grafica este cea de pe PS2. OK, înțeleg că viitorul joc de acțiune Star Wars va rula doar pe console, că așa vor ei, da' tot nu pricep ce ar putea avea în plus un PS3 sau Xbox 360 față de PC-ul meu, să nu pot rula o versiune cu grafică la rezoluții de peste 1024x768 și cu un set de texturi măcar decente. Pe urmă, fizica. Păi, după ce-am văzut Half-Life 2 și alte titluri care folosesc o astfel de componentă, Hulk ăsta pare un joc din 1999. Ce-au făcut ăștia cu Havok făceau alții mult mai bine cu sprite-uri în vremuri de mult apuse. Halal primă impresie.

Cu scârba-n dinți...

... încep să butonez, mardind șiruri interminabile de soldați ce luau cu asalt fabrica prin care mă învârt, coborând în rapel. Dau și de câțiva roboței, pe care-i înșfac și-i arunc cu bucurie asupra gloatei. De tare ce m-a enervat, m-a destins imediat ce am deprins câteva scheme crețe, pe care le-am aplicat o vreme scurtă, până m-am plictisit și am decis să alerg către următoarele camere, făcând arșice ușile ce-mi stăteau în cale. După o întâlnire cu Mech-ul Suprem și cu un elicopter rătăcit, mi-a zis că Mission Complete. Așa să fie. După încă un cutscene tembel și prost făcut, mă trezesc pe străzile unui oraș la fel de gol ca în Midtown Madness. Câteva camioane și taxiuri rătăcite, o mână de pietoni în raza vizuală, care nici măcar nu se sinchisesc de prezența mea. Așa, deci? Vă dau eu vouă! Și cară-le, aruncă-i în neant, dă cu pumnii în asfalt, sari și cațără-te pe clădiri (căci te poți urca pe orice clădire cu efort minim). Sincer să fiu, o vreme a fost distractiv să nimicesc tot ce-mi ieșea în cale și să explorez New York-ul, cu toate că este una dintre cele mai proaste reproduceri posibile. Ce-i drept, e mare. Și sec. Repetitiv, plictisitor. Poți aduna tot felul de prostii pentru a-ți crește sănătatea și nivelul de furie. Distrugerea se punctează și capeți mișcări noi, poți face salturi mai mari, ai acces la abilități de apărare „avansate", precum folosirea unei bucăți de tencuială ca scut și alte d-ăstea. Am descoperit că nu trebuie să cari prea mulți pumni oricărei clădiri pentru a o face să cadă, mai ceva ca WTC. Problema e că se supără și armata, de care poți scăpa, după ce te plictisești s-o cafteți la infinit, folosind o gură de metrou. Foarte inspirat și credibil. Controlul nu este chiar execrabil, cel puțin, dar nici strălucit. Nu prea convinge și nici nu-ți dă senzația de greoi, dar agil, eșuând lamentabil în a reprezenta forța personajului intens



...brațul lui acuma mii de pumni împarte



Hai la tata cu Armata

și credibil sau cel puțin impresionant în vreun fel. Ar trebui să fie nu-știu-ce, dar e ca și când ai încerca să-ți astâmperi foamea ronțăind un carton.

Cu un ultim suflu, încep să joc misiunile în ordine. Seci, fără sare și piper. Caftelile cu boșii ar trebui să fie cele mai interesante și uneori chiar reușesc să te facă să uiți de anumite neajunsuri, însă dacă-ți dai seama că și în timpul acestor confruntări opțiunile sunt limitate și nu extraordinar de îmbietoare, la un moment dat, capitulezi. Ceea ce am făcut și eu. Din curiozitate, am aruncat un ochi pe net, să văd cum e cu povestea. Deși filmul pare să nască ițe relativ inteligente și jocul se ia în mare după acesta (n-am de unde să știu exact în ce măsură păstrează jocul ideile și amănuntele intacte), jocul continuă la fel de slab cum începe și cică se termină groaznic de stupid. Dacă aveți răbdare să-l terminați, spuneți-mi voi. N-aș putea să continui chiar și numai din cauza secvențelor submediocre și a interpretării vocilor (de către actorii din film) total lipsite de orice Dumnezeu.



ArTuDiTu, ăla fuge cu salamu' nostru!

Finish him!

Parcă așa ar fi zis cineva cu putere de decizie în privința versiunii de PC, cu grafică execrabilă, control oarecum stângaci (inclusiv dacă folosești gamepad), un oraș aproape pustiu și foarte plictisitor și un câmp de vedere limitat, care nu-ți permite nici măcar să admiri bine peisajul atunci când te cațeri pe cea mai înaltă clădire. Și chiar că l-au făcut praf!

■ **Caleb**

alternativa



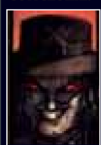
THE INCREDIBLE HULK - ULTIMATE DESTRUCTION

Nu am căpiat, este vorba despre alt joc, scos prin 2005 pentru Xbox, GameCube și PS2. La vremea lui, avea grafică decentă, în plus, se joacă mult mai fain și atmosfera te ține în priză. Distrugerile sunt mai satisfăcătoare, iar meciurile cu boșii de-a dreptul delicioase. Dacă n-aveți cum să-l jucați, încercați totuși versiunea de Xbox 360 sau PS3 a jocului proaspăt apărut, deși mă îndoiesc că veți avea ce alege din el.

BUNE:
- Hulk puternic! Hulk face gaură!
- Se dezinstalează repede și nu lasă urme
- Hulk e verde

RELE:
- E mai mult verde decât Hulk
- Cretinii au portat pe PC de pe PS2, rezultă grafică nașpa, sunet și mai și
- Poveste zero, game design -1

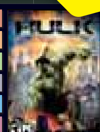
CONCLUZIE:



Joc foarte prost, făcut de speculanți pentru a mulge niște bani în plus. Merită trași cu toții în țeapă! Cât de greu e să faci un joculeț mic și drăguț, după exemplul a sute și mii de jocuri nu foarte bune, dar captivante și pline de farmec? Sper să nu apară și un joc după noile filme Batman (în afară de ză Lego one).

5

GRAFICĂ	04
SUNET	04
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	05

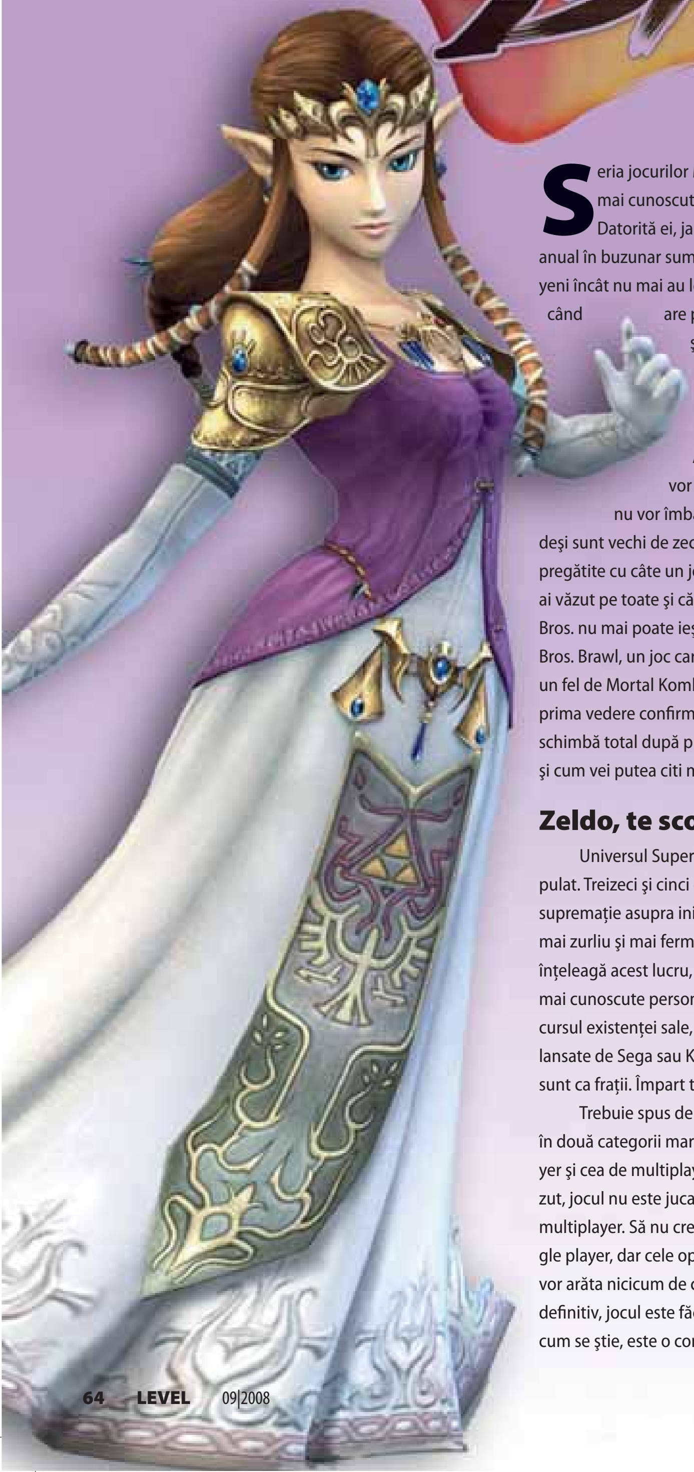


Gen Action **Producător** Sega **Distribuitor** Sega
ON-LINE www.incrediblehulkthegame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV/AMD 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Pac, un deget în ochi! Şmaf, un şut în faţă!



Seria jocurilor Mario Brothers este de departe cel mai cunoscut titlu al companiei Nintendo. Datorită ei, japonezii de la Nintendo îşi bagă anual în buzunar sume incredibile de yeni. Atât de mulţi yeni încât nu mai au loc de ei în casă. Ce face japonezul când are prea mulţi yeni? Cumpără dolărei şi, mai nou, euroi. De ce? Ca să facă şi mai mulţi yeni. Cum faci şi mai mulţi yeni? Mulgi vaca de lapte până când îi dă sângele pe nas. Aşa şi cu Mario. Atâta timp cât ei vor continua să facă să curgă banul, nu vor îmbătrâni deloc. Surprinzător este că, deşi sunt vechi de zeci de ani, tot reuşesc să te ia pe nepregătite cu câte un joc cum este cel de faţă. Crezi că le-ai văzut pe toate şi că nimic nou ce poartă marca Mario Bros. nu mai poate ieşi sub soare. Apare Super Smash Bros. Brawl, un joc care la prima strigare (de nume) pare un fel de Mortal Kombat cu italieni mustăcioşi şi care la prima vedere confirmă presupunerea iniţială, dar care se schimbă total după primele zece minute de joacă. În ce şi cum vei putea citi mai jos.

Zeldo, te scot la o gogoaşă?

Universul Super Smash Bros. Brawl este suprapopulat. Treizeci şi cinci de personaje se vor bate pentru supremaţie asupra inimii jucătorului, care mai de care mai zurliu şi mai fermecător. Deşi numele nu lasă să se înţeleagă acest lucru, jocul se bucură de aportul celor mai cunoscute personaje lansate de Nintendo pe parcursul existenţei sale, dar şi împrumutate din jocurile lansate de Sega sau Konami. Doar ce naiba, japonezii sunt ca fraţii. Împart totul şi la bine şi la rău.

Trebuie spus de la bun început că jocul se împarte în două categorii mari şi distincte: partea de single player şi cea de multiplayer. Deşi pare un pic greu de crezut, jocul nu este jucat la întregul său potenţial doar în multiplayer. Să nu credeţi că este o varză la capitolul single player, dar cele opt ore ale aşa-zisei campanii nu îţi vor arăta nicicum de ce este în stare cu adevărat jocul. În definitiv, jocul este făcut special pentru Wii, care, după cum se ştie, este o consolă destinată celor care vor să se joace cu prietenii, nu de unii singuri. Până şi campania single player este o părticică ce se poate juca alături de un prieten, înfruntând hoardele de inamici cu un zâmbet pe buze.

Celor care totuşi se încăpăţânează să se joace de unii singuri în campania de single player, le spun două cuvinte: faceţi-vă naibii un prieten! Bine, sunt mai mult de două cuvinte, dar unul e de fapt o înjurătură, aşadar nu se pune, altul este un număr, deci nici ăla nu se pune. Şi ăla cu liniuţă nu ştiu ce e, dar nu îmi place de el, aşa că nici ăla nu se pune. De-a lungul campaniei single player, vei alerga de bezmetic prin totul felul de niveluri fără cap şi coadă, bătând la fundul gol miliarde de gângănii ce au tupeul să-ţi bâzâie la urechi. Dacă nu ar fi filmele ce încearcă să facă o timidă introducere în poveste, ai spune că de fapt eşti doar într-o sesiune de training, în urma căreia vei primi luptători noi şi care te va iniţia în ce face fiecare buton şi cum poţi sparge capete artistic fără să-ţi dai o unghie peste cap. Dar povestea contează atât de puţin încât nici nu va fi importantă în nota acordată jocului.

Iată că ajungem la ceea ce contează: partea de multiplayer. După ce ai rupt câteva oase în jumătatea de oră alocată din oficiu campaniei single player, dar doar pentru a pleca cu un avantaj minim în faţa adversarilor umani, treci la bucăţica de joc ce te va face să uiţi că ai teme, serviciu sau copii. Doar deranjat ocazional de un pipi nervos, vei arunca cu blândeţe controller-ul pe pământ şi te vei dezlipi de televizor. Iar cafteala se dezlănţuie urât. De departe unul dintre cel mai bine realizate jocuri din punct de vedere grafic pentru Wii de până acum, Super Smash Bros. Brawl este o încântătoare simfonie de culori şi pumni, ce se întretaie într-un mod curios de armonios. Deşi se ştie că Wii-ul nu este o sculă capabilă de mari performanţe grafice fără a avea deficienţe mari la capitolul frame pe secundă, cei de la Nintendo şi Game Arts au făcut minuni de optimizare. Renunţând la brizbrizurile inutile din fundal, au reuşit să creeze cele mai veridice şi mai frumoase scene de până acum. Deşi în momentul în care căpăceala porneşte furtunos şi ecranul se umple de sânge (a se citi luminiţe, steluţe şi alte asemenea chestii ce sar de pe zâne când le frigi una







după ceafă) te-ai aştepta cumva să înceapă să sacadeze, ei bine... NU! Este un nu foarte hotărât. Chiar dacă patru amici aleargă de bezmetici pe ecran şi trag din toate lansatoarele din dotare, colţul din dreapta al ecranului arată tot 40 de fps. Un adevărat miracol al ingineriei moderne.

Deşi mă apropii cu paşi înceţi de finalul articolului, încă nu v-am spus despre ce este totuşi vorba. Ei bine, despre bătaie. Bătaie pe toată linia. Pumni şi şuturi, ciocane şi mitraliere, arcuri şi lanţuri, bile de foc şi alte asemenea instrumente de tortură înceată şi migăloasă. Nu la fel ca Mortal Kombat, nici pe departe... mult mai elaborat şi mai ştiinţific totul. Combinaţii măreţe şi efecte pe măsură, pumni şi picioare aplicate magistral de unele dintre cele mai simpatice personaje cu care ai dat vreodată ochii, fac deliciul oricăruia dintre voi. Foarte-foarte-foarte fain este că jocul este gândit fenomenal din punct de vedere al echilibrului între personaje, fără a le apropia stilul de joc. De fiecare dintre ele trebuie să te apropii cu mintea perfect limpede, fără să încerci ceea ce mergea de minune cu personajul anterior.

Singura mare problemă a jocului este controlul dificil al personajelor cu controller-ul primit default odată cu Wii-ul. Fiecare buton de pe controller (inclusiv de pe nunchak) va face câte ceva şi este destul de greu de controlat la mare artă. Cel mai bun controller pentru acest joc este cel de pe Nintendo Gamecube, cu care vei face miracole pe câmpul de luptă. Trebuie să vă spun că am avut ceva emoţii când am conectat gamepad-ul destinat Gamecube-ului la Wii, aşteptându-mă la evidentele complicaţii de compatibilitate, dar surpriza nu mi-a fost deloc mică în momentul în care controller-ul era funcţional în secunda următoare.

Lemn Tănase

... îţi va fi numele când te vei conecta pe internet şi vei încerca să împarţi legea în stânga şi în dreapta. Pe net vei da peste adevăraţi maeştri în ale bătăliilor virtuale şi chiar dacă rupeai oase acasă, aici vei fi fiul ploii. Aşa că: ANTRENEAZĂ-TE, ANTRENEAZĂ-TE, ANTRENEAZĂ-TE!

■ **Koniec**

alternativa



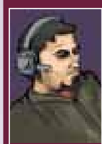
MORTAL KOMBAT 2

Cea mai apropiată alternativă a acestui joc ar fi Super Smash Bros. Melee, dar având în vedere că jocul de faţă este un upgrade al său, nu are niciun rost să te mulţumeşti cu ceva mai vechi şi mai prost. Aşa că dacă eşti în căutarea unei alternative viabile, caută Mortal Kombat 2. Dacă nu l-ai jucat până acum, ai pierdut cel mai fain joc cu cafteală din lume, iar dacă l-ai jucat, ştii că vrei să îl mai joci o dată.

BUNE:
- o grămadă de personaje din care îţi poţi alege favoritul
- plin de umor
- foarte arătos pentru un joc pe Wii

RELE:
- o campanie de single player lipsită de substanţă
- dificil de jucat cu controller-ul default al consolei

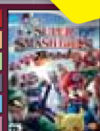
CONCLUZIE:



Este unul dintre cele mai faine jocuri pentru Wii pe care am avut ocazia să pun mâna până acum. Haios, frumos, interesant, are mult conţinut, este bine îmbrăcat şi o plăcere de jucat. Mai multe nici nu pot să spun.

9,2

GRAFICĂ	10
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Producător Nintendo / Game Arts **Distribuitor** Nintendo
ONLINE www.smashbros.com/en_us **Ofertant** TNT Games tel. 021-3301719

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

Jets'n'Guns. Gold.

Amintiri din copilărie



M-am surprins scormonind în amintiri, căutând o explicație pentru pasiunea mea legată de side-scrolling shooter-e, în special pentru cele cu avioane sau mai știu eu ce alte zburătoare. Și, am ajuns departe, într-o stare de melancolie, în alte vremuri.

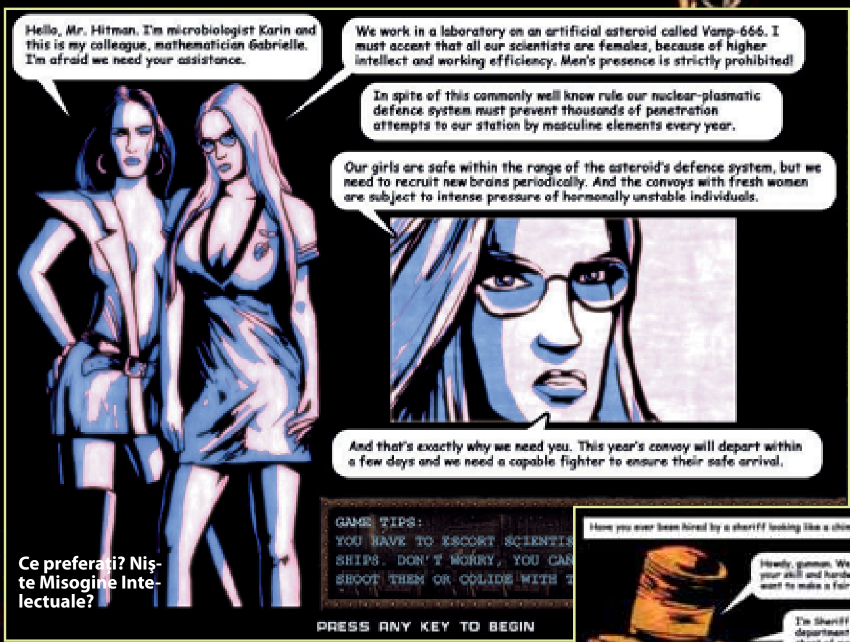
Alte vremuri la propriu se pare, dacă dau crezare spuselor mamei, care este foarte convingătoare când îmi povestește că, încă de pe vremea lu' Împușcatu, lângă gărgărițele de vizavi de Piața Rahova, știți voi, alea care se învârteau în cerc și pe care le iubeam când eram mici, apăruse o sală de jocuri mecanice. Mecanice pentru că atunci lumea nu prea cunoștea conceptul de „electronic".

Urlam (aveam cam 5 ani, da!!) să nu plecăm de lângă ele și îmi dau seama că tatăl meu avea o răbdare de fier și mă lăsa să privesc cu orele cum se joacă oamenii în toată firea un fel de PacMan, dar cu nave. Poate era chiar PacMan, dar îmi aduc eu aminte altfel, memoria mea mai are tendința să schimbe lucrurile în acest fel (sper că sunt normal).

Următorul contact cu jocurile mecanice, care între timp deveniseră electronice, a fost la Palatul Copiilor, unde cineva ne hrănea cu sandviciuri și ne lăsa să ne jucăm Space Invaders, în așteptarea ceremoniilor sau a curselor. Ce nebunie de joc, eram prins fără scăpare! Gamer m-am făcut.

A urmat sala de pe Brătianu, în diagonală față de Intercontinental, unde jocurile deveniseră deja electronic-distractive, iar nume precum Raiden Fighters făceau ravagii și ne mâncau toți banii de gumă Turbo. Dar nu ne părea rău, ba chiar plusam și ne încingeam și într-un 2d fighter.

Au mai fost și altele și jocuri și locuri și eram înnebuniți, dar am crescut și ne-a trecut, jocurile de pe Super Nintendo și PlayStation erau mai frumoase, mai inteligente. Când am descoperit Champions, în Herăstrău, deja nimic nu ni se mai părea deosebit, doar o pierdere de bani, poate și din cauza faptului că multe jocuri de acolo încercau să fie 3D și arătau jenant comparativ cu un R-Type, de exemplu, care chiar și acum este, după părerea mea, cea mai bună serie side-scrolling de acest tip.



Ce preferați? Niște Misogine Intelectuale?



Sau un Sherif Spațial Păros?

Pofta pentru jocurile de gen a rămas însă și nu am refuzat niciodată un Astro Avenger sau un Air Strike, dar e clar că genul a decăzut, nu mai există atenția la detaliu (de care îmi aduc aminte), interesul și, bineînțeles, nici câștigurile care erau pe vremuri.

Penurie

Pe lângă un Ikaruga, genial, mai ales în cooperativ, refăcut în HD pentru Xbox360 și un Geometry Wars: Retro Evolved obsedant, chiar și în vise, nimeni nu a mai făcut nimic pentru gen în ultima perioadă. Am tot căutat acel ceva care să-mi aducă aminte de epoca de aur a jocurilor arcade, dar nimic nu s-a ivit: ori erau prea 3D ori fără sens ori nu puteai salva și deveneau enervante (deși asta era o caracteristică înnăscută a lor, dar, ce să-i faci, cu vârsta nu mai merge…) ori găseam prea puțină atenție la detaliu ori mi se păreau prea ușoare, toate au trecut pe lângă mine fără să lase urme.

Asta până când am aruncat un ochi și în subterane, unde am descoperit…

Nave ș-Arme. Aur

Prima impresie? Proastă!

Ați deschis vreodată un progrămel din acela care te ajuta să „patch-uiești" un joc? Cum care, din acela căruia îi



dai calea către executabilul jocului, după care la o atingere de buton, gata, merge. Hai…recunoașteți!

Exact așa începe și jocul de față, cu urlete tip midi în boxe și un credits al narcisiștilor de la RakeInGrass pe marginea ecranului. Ca și cum ai fi terminat jocul înainte să-l pornești. Totul te îmbie către un Esc grăbit, care, în acest caz, în loc să închidă programelul, îți deschide meniul jocului.

Nu știu dacă au încercat pastila lui Carey/Kaufman din Man On The Moon, dorind să alunge profanii, spunându-le: nu e nimic de văzut aici, jocurile de tipul ăsta au murit de mult, însă aproape au reușit, mai ales că primul nivel ține isonul, fiind cel care are grafica cea mai slabă dintre toate, ghindocul tău de navă pârțâind niște plumb anemic în cargourile ilegale care zboară, convenabil, prin fața ei.

Al doilea nivel, chiar dacă mult mai frumos, este clar proba de foc unde se va face rapid trierea între bărbați și băieți. Un lucru e clar: jocul de față numai pentru începători nu este.

De fapt, bărbat ești și în povestea jocului, descrisă elegant cu ajutorul unor benzi desenate cu aer de Sin City, unde tu, un liber profesionist, fost general bestial în războiul ce tocmai s-a-ncheiat, aștepți și primești contracte ciudate de la ciudați.

De trei ori bărbat

Obișnuit de celelalte titluri asemănătoare cu o distrugere totală a locurilor vizitate, mi-a fost destul de greu să accept rapoartele de la sfârșitul misiunii 2, execrabile de altfel. Puterea mea mică de foc, în comparație cu artileria grea scoasă la întâmpinare de pirați, a dus mai mult la un dans printre focurile celor de la sol, printre zeppeline și rachete spre un final unde mă rugam să nu existe niciun boss.



M-au lăsat cu ochii-n… lună



Cumva, printre gloanțele care străpungeau tabla veche ruginită a navei mele și deopotrivă a celor care se aruncau în luptă, printre lasere și explozii radioactive am izbăvit, respirând ușurat și salvând instantaneu.

În acest moment jocul se transformă dintr-un shoot'em up de duzină în… altceva, nu poți pune încă punctul pe ceea ce îl face altfel, dar începe să crească.

Cu banii strânși în primele două misiuni plus bonificațiile contractelor reușești să cumperi niște arme mai acătării.

Încă nu știi multe lucruri, iar jocul nu vine cu manual, singurele tip-uri fiind la începutul misiunilor sau la sfârșitul lor. Bine că ai un teren de joacă propriu, un cimitir naval spațial unde poți experimenta între misiuni. Ca un plus, banii aruncați pe o armă sau pe upgrad-area ei sunt perfect reversibili și, dacă ai răbdare, le poți încerca pe toate. Gamepad rezistent să ai sau tastatură sau mouse, în ultimă instanță.



Flying Mausoleum Ahead!!! No Comment.



Fițele se pare că vor trece testul timpului

Nava cu care pleci în luptă se dovedește destul de versatilă la începutul jocului, cu două sloturi în partea din față și unul în spate, pentru mitraliere, lasere, artilerie, etc. și loc pentru bombe, cu care să faci ravagii pe sol.

Poți întări fuzelajul pentru o rezistență sporită, poți cumpăra materiale compozite pentru scut suplimentar sau, dacă vrei, poți îmbunătăți sistemul de răcire a armelor, plus alte nebunii de care nu m-am atins pentru că nu înțelegeam încă utilitatea lor.

Bine… nu m-am atins de multe, nici măcar n-am ocupat toate sloturile armelor din lipsă de fonduri, optând, în schimb, pentru o putere concentrată pe partea frontală cu un tir cât mai împrăștiat, ca unghi, plus bombe pentru a nimici antiaeriana, încă sub șocul nivelului din care tocmai scăpasem.

Surprize și mici atenții

N-a durat mult nivelul trei, doar câteva secunde, pentru că l-am întrerupt cu un load și un râs tâmp. Nu era o luptă air-air/sol, era doar air-air, în mijlocul lu' nicăieri, bombele cu napalm de care eram așa încântat, mai ales că erau la promoție, dovedindu-se fără rost. Le-aș fi putut probabil arunca deasupra navelor mari, dar nu eram încă atât de versat încât să fac asta, de fapt, cred că nici nu știam că se poate în acel moment.

Astfel de surprize îți oferă acest joc. Vei descoperi că piloții se catapultează și pot fi omorâți strivindu-i de navă, împușcându-i, curentându-i, tăindu-i, otrăvindu-i, da, cu animații diferite pentru fiecare idee. Îi vezi sărind cu parașuta, din bombardiere, din carriere și, dacă au noroc să ajungă la sol întregi, nu se vor feri să scoată pistoalele din dotare și să te ia la țintă. Fără prea mare impact, dar de efect.

Fiecare navă, tun, rachetă, robot are punctele sale forte și slabe și vei învăța pe dinafară ce este de făcut când apar în raza ta. Fiecare nivel aduce cu el cel puțin 10 tipuri de inamici noi, unele niveluri, cum ar fi cel din marea de viruși spațiali, fiind din acest punct de vedere incredibile, rupte din alte filme, dacă-mi permiteți.

Variațiunea apare și se dezvoltă în fiecare direcție și, în scurt timp, jocul nu mai este… altceva, ești prins, este o nebunie de RPG shoot'em up, cu multe niveluri în care uiți să respiri. Misiunile variază, de la protejarea unui cargo, la infiltrarea doar cu jetpack-ul în lumea unor șobolani nebuni băutori de bere. Navele se prăbușesc peste cei de la sol și până și cargourile confiscate în mijlocul bătăliei se deschid spărgând codul de acces.



Cu nava la concert

Ajungi să controlezi (după cumpărarea device-ului corespunzător) direcția în care trag armele, să îți presetezi seturi de arme, pe care le poți schimba la atingerea unui buton, să cumperi rachete autoghidate, mine, lasere, alte nave cu alte proprietăți, chiar și un dispozitiv care rescrie softul armelor automate și le face prietenele tale și aș putea continua la nesfârșit pentru că și acum, după 30 și ceva de misiuni, tot mai învăț despre acțiunile pe care le poți întreprinde.

Superb.

Cooling down

După un anumit nivel, nebunia lasă loc strategiei și începi să apreciezi și alte lucruri, cum ar fi rock-ul nebun cântat de Machinae Supremacy, producătorii mândrindu-se cu 50 de minute de muzică creată special pentru joc. Nivelul Texas Massacre, unde trebuie să decimezi sute de oameni care urlă și se strivesc, este de neuitat.

Cum ar fi easter egg-urile sau ironiile directe la adresa filmelor SF, a jocurilor cu aceeași temă sau a realităților sumbre în care trăim, plecând de la panouri pe care scrie interzisă folosirea bombelor nucleare între orele 18 și 5 și până la descoperirea super navei spațiale US Impotance.

Cum ar fi faptul că grafica aduce foarte mult cu cea din serialul Kaubôi bibappu, ceea ce este extraordinar, vechiul și clasicul, rugina și pomposul fiind omniprezente.

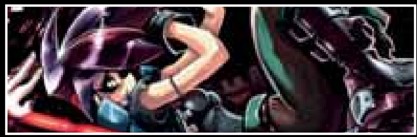
Cum ar fi… cum adică nu mai am spațiu?… păi nu am apucat să spun despre... cum, iar ne înjură lumea?... ce să mai spun…

Dacă vă mai atrag astfel de jocuri, nu-l ratați, nu e altul ca el.

■ ncv



the white chamber



„Unable to atone for her sins the cycle of suffering repeats an eternal loop that will only be broken through redemption."

Nu de puţine ori, jocurile indie mi-au smuls câte un murmur de admiraţie la constatarea că o mână de oameni destoinici au reuşit să facă ceva mult mai original, interesant şi bine închegat decât oferă alţii pe bani sau, în orice caz, în schimbul unor sume cu mult mai mari. De fapt, ceea ce caut atunci când joc un indie este sentimentul pe care-l aveam când încă mi se întâmpla ca nouă din zece titluri jucate să mă dea pe spate cu ceva. Apoi, desigur, caut un joc bun, mai ales că sunt destul de puţini cei care se înhamă de capul lor la un proiect care nu este menit să aducă (prea mulţi) bani doar pentru a demonstra că pot face treaba foarte bine şi că au ceva de spus în domeniu, chiar dacă asta înseamnă doar aducerea unui tribut altor titluri ce i-au marcat.

Horror à la manga

Japonezii au avut întotdeauna lucruri interesante de inventat, istorisit şi de pus în scenă. Dovadă stau filme clasice precum Seven Samurai - titlu care a inspirat westernul american Cei Şapte Magnifici, Rashomon - un clasic de Kurosawa care a fost şi el copiat cu nesimţire de către vestici într-o transpunere pe coordonate ceva mai puţin exotice. Mai nou, filmul di groazî Ringu a fost practic recoafat şi intitulat pompos The Ring, făcând ceva furori la vremea respectivă. Toate acestea - şi multe altele - plecând de la japonezi. Problema este că se pierde ceva în traducere. Copiile vestice nu sunt neapărat proaste, doar că nu mai păstrează aceeaşi esenţă şi atmosferă. Dacă aţi văzut (în caz contrar, vi-l recomand) relativ recentul Kairo, „un slow bore horror movie" japonez, regizat de un alt Kurosawa decât cunoscutul Akira, îmi veţi da dreptate când voi spune că pur şi simplu nu ai cum să-l imiţi fără să se ducă naibii tot farmecul peliculei. Da, este filmat folosind peliculă, iar toate efectele speciale se rezumă la jocuri de cameră sau de lumini şi umbre. Nu vreau să vă zic ce trăire de groază a început să intre în mine pe măsură ce mă uitam la Kairo, fiindcă este foarte greu să o descrii. Ăia m-au lucrat pe psihic deschis, iar „savoarea" m-a ţinut câteva zile, venind cu stări de anxietate, depresie şi un sentiment de alienare foarte pronunţat. Asta fără membre smulse, sute de litri de sânge, topoare şi strigoi. În filmul ăla se vorbeşte puţin, ritmul este lent şi apăsător, iar de murit, nu moare nimeni - decât în interior. Dar este cât se poate de horror, mai mult decât plauzibil, fiindcă poate fi experimentat foarte uşor prin introspecţie sau prin studierea atentă a oamenilor contemporani în general. În fine, nu vreau să vă împuiez capul cu prostii şi voi trece la joc, nu înainte de a sublinia faptul că şi Kairo este - măcar pentru publicul nejaponez - un film cât se poate de indie sau underground, cum preferaţi.



Mersi, chiar aveam nevoie de o mână de ajutor!

M-am trezit într-un sicriu...

... şi am reuşit cu greu să îndepărtez capacul, găsindu-mă într-o cameră care nu-mi spune mai nimic. Cercetând obiectele din împrejurimi, am dat peste un terminal defect. La o privire mai atentă, cauza defecţiunii a devenit evidentă, aşa că nu mi-a rămas decât să conectez firele şi să activez staţia: „Do you know where you are?".

Păi n-are rost să vă stric toată distracţia, spunându-vă ce şi cum. Nu de alta, dar eu am fost foarte bucuros să termin jocul fără să fi auzit măcar de el. M-am împiedicat de el pe un website cu joace moca, am văzut că-i adventure, mi-a plăcut o captură de ecran - şi gata! L-am instalat pe loc şi nu m-am dezlipit de calculator înainte de-al termina. Vorbim despre un adventure point&click cu grafică în stil manga/anime, în care eroina cea principală şi purtătoare de ţâţe manga trebuie să găsească o metodă de a scăpa din locul în care se află - sau cel puţin de a afla ce naiba s-a petrecut acolo. Nu vă faceţi probleme, interfaţa este cât se poate de simplă şi clară, aşadar nu veţi putea scăpa din vedere obiecte importante şi chestii utilizabile. Scurtul periplu horror este condimentat cu scene viscerale - ce-i drept, nu tocmai gratuite, aşa cum suntem prea obişnuiţi, ci cu o anumită simbolistică, potenţată de realizarea excepţională. Da, jocul arată foarte bine, fiind desenat cu atenţie şi migală în cele mai mici detalii. Singura chestie care s-ar putea să nu vă placă este acel stil anume de reprezentare manga (despre manga se ştie că are multe ramuri şi posibilităţi). Nici mie nu mi-a plăcut în mod deosebit personaja principală, dar nici nu mi-a displăcut. Oricum, toate elementele din acest joc se încheagă într-un mod cât se poate de fericit şi convingător. Sunetul este foarte bun, vocile bine alese şi interpretate, iar ocazionala muzică de fundal şi ambientul întregesc paranoia creată jucătorului prin desfăşurarea lucrurilor. Puzzle-urile nu sunt deloc grele, ba chiar puţin cam prea evidente, pentru gustul meu cel puţin, însă rezolvările păstrează un farmec deosebit, tributar excelentei atmosfere. Nu este prea lung, însă poate fi rejucat pentru a obţine cam cinci finaluri diferite (asta am aflat ulterior, de pe internet, fiindcă am reuşit să descopăr doar patru).

Camera albă...

... este locul în care veţi afla clar ce şi cum. Odată ajunşi acolo, va fi prea târziu să mai schimbaţi ceva. Povestea nu este nici culmea profunzimii, conţinând numeroase stereotipuri, dar nici de lepădat, mai mult prin felul în care v-o serveşte jocul. Sfat: contează foarte mult ce răspundeţi la fiecare dintre cele două seturi de întrebări pe care le veţi primi în momente critice. Ideea este că vă va ţine ocupaţi două-trei ceasuri şi nu cred că veţi regreta descărcarea kit-ului de 300 şi ceva de mega de pe pagina producătorului. Mereţi de speriaţi-vă! Booo!!! Mai sunteţi încă pe pagina asta?

■ **Caleb**

Luaţi-l de aici: www.studiotrophis.com/site/downloads


Rufus, ţi-am zis să nu te mai uiţi la TV cât îţi tai unghiile!

DEFCON EVERYBODY DIES

Butonul ăsta ce face?!

Acum aproape doi ani am avut probleme cu viruşii. Probleme atât de grave încât vreo câteva zile bune mi-am tot construit armate pentru a mă lupta cu invadatorii. Mă luptam pe PC-ul proprietate personală, dar nu în modul clasic, ci într-un joc numit Darwinia. În cazul în care aţi trecut peste unul din cele mai inovatoare jocuri ale ultimului deceniu, vă recomand cu căldură review-ul scris de stimabilul Rzarectha în LEVEL Martie 2005. Pentru că minţile celor de la Introversion nu puteau sta liniştite, ahtiaţii după măcel digital au primit încă un motiv pentru a uita de bere, femei, maşini şi alte lucruri neinteresante ale vieţii de zi cu zi: Defcon Everybody Dies.

Primiţi cu warhead-ul?

Obosit după tot felul de jocuri care atentează la sănătatea retinei mele (cu shader-e and co.), am purces la instalarea lui Defcon şi nu mică mi-a fost mirarea când am citit cerinţele jocului. P3? 600 MHz? GeForce 2?

S-a instalat rapid şi, cu o mână tremurândă (nerăbdare, nu vă gândiţi la prostii), am dat dublu clic, neştiind că mă aşteptau câteva nopţi de nesomn. Odată intrat în joc, m-a lovit (în ochi) un iz de Hollywood, Generalul Default american şi un pic de Uplink. Ca să fiu sincer, jocul nu este o capodoperă din punct de vedere vizual. Culorile sunt puţine, dar alese cu gust, iar efectele pe care le vedeţi prin toate materialele de promovare la jocuri nu prea şi-au găsit loc şi aici. În cazul în care vă întrebaţi ce legătură are Hollywood-ul şi mai sus amintitul general cu acest joc, ei bine, toată acţiunea se desfăşoară pe o singură hartă, harta lumii, desenată şi iluminată exact aşa cum vedeaţi prin filme pe marile monitoare din sediile NSA, FBI etc.

Nici unităţile sau celelalte elemente nu sunt prea ieşite din comun, jocul mergând pe ideea de iconiţe. Toate sunt reprezentate cât mai simplu posibil, pentru ca gamerul să nu fie distras sau să-şi audă PC-ul plângând (cu sacadări de crocodil). Un missile silo e doar un triunghi, oraşele nişte romburi, iar rachetele sunt doar linii care zboară dintr-o parte în alta, în loc de o explozie fantastică lăsând în urmă o mare pată albă (şi un xxx million dead). În cazul în care nu v-aţi făcut deja o idee cum arată jocul, menţionez că acesta foloseşte în jur de opt culori pentru toate elementele.

Nici sunetul nu e mai prejos, deşi urmează aceeaşi cale spre simplism. Una bucată melodie corală, numai bună de ascultat când omori milioane de oameni, schimbătoare în funcţie de numărul de nucleare de pe ecran. Dacă există un lucru pe care pot să îl reproşez jocului, acesta ar fi legat de lipsa unor sunete de disperare din partea cetăţenilor, viitorii posesori de mutaţii şi zorzoane radioactive. Parcă ar fi mers câteva ţipete a la Carma, sincer.



Ooops!

A venit iarna

Mulţi spun că nu grafica şi sunetul fac un joc bun, ci gameplay-ul, iar aici jocul excelează. Înainte de a mă arunca în luptă, a trebuit să-mi aleg una din cele şase facţiuni disponibile. Spre dezamăgirea mea, acestea sunt reprezentate de continente şi nu de ţări, cu o mică excepţie. Avem Europa, America de Sud şi de Nord, Africa, Asia şi, excepţia, Rusia. Indiferent de alegere, jocul decurge la fel, obiectivul final fiind eliminarea oponentului. Aceasta se rezolvă foarte uşor, distrugându-i clădirile şi unităţile, iar în ultima fază trimiţând cât mai mulţi nefericiţi pe lumea cealaltă. Meciurile pot fi jucate în mai multe moduri, când vine vorba de oponenţi, de la reprize 1vs1, pentru începători, până la masacre 1vs5 pentru cei cu sânge rece şi focoase multe. 3 tipuri de clădiri, 3 tipuri de avioane şi 3 tipuri de vase. Spre deosebire de alte RTS-uri, jocul este împărţit în 5 bucăţi, denumite Defcon, fiecare cu avantajele şi dezavantajele sale. În Defcon 5 spre exemplu, nu vei putea decât să-ţi amplasezi clădirile şi flota. Avem un radar, un missile silo şi o bază aeriană. De obicei, dacă nu ţineţi neapărat să luaţi bătaie, radarul se pune pe zona de coastă, pentru a intercepta inamicul cât mai rapid. Lângă el se plasează un siloz de rachete care, în modul defense, apără radarul de posibile atacuri.

Defcon 4, care durează 6 minute, îţi permite să faci diferite manevre în



apele internaţionale şi să îţi spionezi inamicii folosindu-te de radare. Defcon 3 şi 2 dau tonul distrugerii, jucătorii fiind liberi să se atace atât pe mare, cât şi în aer. Aici totuşi, dacă nu aţi acţionat până acum, unităţile şi clădirile care nu au fost plasate la început nu vor mai fi disponibile, aşa că atenţie ce uitaţi prin depozite. Dacă aţi fost totuşi atenţi, nu vă rămâne decât să aşteptaţi Defcon 1, partea cea mai distractivă din joc. Pe lângă atacurile navale şi aeriene, toate unităţile, silozuri, submarine sau avioane au liber la focoasele nucleare. În momentul în care mare parte a rachetelor au fost lansate, jocul va intra în „sudden death", care durează 45 de minute, timp în care va trebui să strângeţi cele mai multe puncte, câştigătorul fiind cel care are cea mai mare populaţie, vie, la sfârşit.



A venit iarna, acoperă-mi inima cu puţin plutoniu

Să ne jucăm frumos

Cum ar fi totuşi un război nuclear în care îţi arunci singur nucleare peste gard? După ce v-aţi făcut antrenamentul, în single player, urmează şi partea de măcel în multi. La fel ca în single, meciurile se pot da între maximum şase jucători, cu facţiunile amintite mai devreme, dar pentru cazuri speciale se pot introduce şi jucători AI. Pentru că e mai frumos cu cineva de mână, avem la dispoziţie şi un meniu de mini-diplomaţie, unde se pot face şi rupe alianţe. Cei mai malefici dintre voi se vor bucura la auzul veştii că nu există câştigători, ci doar câştigător. Orice alianţă făcută în timpul meciului va trebui ruptă până la sfârşit, jocul permiţând doar unui singur om să revendice titlul de Supreme Overlord.


Ecologişti vs. nuclearişti

Thy red button

În cazul în care nu v-am convins deja că jocul merită jucat, îmi permit să vă mai arunc câteva teaser-e. Una din opţiunile care m-au făcut să râd câteva minute bune şi pe care sincer o iubesc este cea numită Office Mode. Practic, acest mod ascunde jocul în tray, cu un simplu double tap pe tasta Esc, the boss key, anunţând jucătorul atunci când se întâmplă ceva ce necesită atenţia sa, bineînţeles, la fel de discret. Dacă întrebaţi „La ce e bună şi asta?", doar aşteptaţi până la primul serviciu şi o să vedeţi despre ce vorbesc.

Dacă la grafica superbă, sunetul bine făcut, gameplay-ul fără cusur şi tasta magică mai adaug un preţ de 20 $ şi distribuţie prin Steam, eu zic că avem în faţă un joc de zile mari care nu merită ignorat. Aşadar, dragii mei, vă urez spor la lansat nucleare. Peace!

■ **Discordless**

P.S. – Nu uitaţi să instalaţi modul Xmas, aflat pe DVD, pentru... added flavor and a Nuclear Santa ;). Un Crăciun Radioactiv Fericit!



Pariu că pică la TNB?

alternativa



PANDEMIC 2

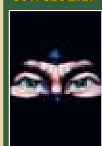
În cazul în care sunteţi mai subtili, iar nuclearele nu sunt chiar alegerea voastră principală, Pandemic 2 s-ar putea să vă infecteze destul de repede. Acelaşi concept de genocid virtual, doar că de data aceasta va trebui să creezi un virus, să îl creşti şi să ai grijă ca acesta să infecteze cât mai mulţi oameni. Adaugă simptome, oferă-i imunităţi şi, cu un rânjet malefic, pregăteşte sfârşitul lumii. Browser based şi gratuit.. ce vrei mai mult?

INTERNET

BUNE:
- cere resurse puţine
- pocnitori nucleare
- creează dependenţă
- am zis de pocnitori nucleare?
- the boss key

RELE:
- nu ţipă nimeni de frică
- unităţi puţine
- probleme la A.I.

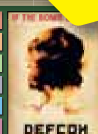
CONCLUZIE:



Într-un ocean de strategii care mai de care mai complicate şi mai încărcate vizual, Defcon poate fi considerat un joc terapeutic. Stilul grafic ales nu numai că permite rularea jocului pe aproape orice PC, dar se potriveşte de minune cu atmosfera filmelor „de război cu GI Joes". Alături de o mecanică de joc simplă, care oferă totuşi destule posibilităţi tactice, lipsa bug-urilor majore face din Defcon un titlu must-have.

8,4

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen „Real Time Genocide `em up" **Producător** Introversion **Distribuitor** Pinnacle Software **Ofertant** Steam **ON-LINE** www.introversion.co.uk/defcon

CERINŢE MINIME:
Procesor PIII 600 MHz **Memorie** 128 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 2

The Settlers: Rise of an Empire

Uitat pe bună dreptate, găsit că n-ai de ales

Jocul de față a fost pierdut prin sertarele LEVEL de către mine și acum nu sunt foarte bucuros că l-am găsit. Puteam foarte bine să ascund undeva prin coșurile de reciclare această ultimă zvâcnire a unei serii a cărei strălucire a apus de ceva vreme. Mi-aș fi rezervat niște clipe de liniște, de relaxare în compania altor jocuri. Dar nuuuu… mi-a trebuit să fac pe deșteptu', să mă angajez să-l joc și să-l scriu, ca un adevărat „review-er profesionist" al zilelor noastre. Pentru că na, așa merg lucrurile. Interesant este că nu sunt revoltat, lucru care salvează astăzi acest titlu de la un șut în carcasă, pe care cred că l-ar merita.

N-a mai fost niciodată ca odată

A fost o vreme, înainte de titluri de genul Dune 2 sau Red Alert, când PC-urile erau mult mai slabe ca telefoanele mobile din ziua de azi, iar jocurile erau la fel de rare precum sunt acum batoanele de vanilie. Însă erau vremuri bune, când lumea creea ceea ce nu a mai fost creat, când primul Settlers a văzut lumina zilei. Și lumea a văzut că-i bine. După care a venit Settlers 2, moment în care, în opinia mea, seria ar fi trebuit să ia sfârșit. Însă nu s-a întâmplat așa din cauza unei legi universal valabile pe nume „Vaca de Muls". S-a tot muls la ea până când vaca a murit. A început să miroasă, însă ei au tot muls la ea. Scârbos, dar adevărat. Uite că am ajuns la Settlers VI, care ne vorbește de un imperiu presupus medieval pe care trebuie să-l ții pe picioare. Inamici, bandiți, răuvoitori, dar niciun politician. Știm noi importanța politicienilor unui imperiu… Oricum, povestea nu are importanță, pentru că nici pentru producători nu a avut. Lumea spune că producătorii au vrut să aducă din neant strălucirea vechii serii… Tot ce au reușit este să ducă total în neant strălucirea de care vorbeam.


Iarna pe uliță

Mutant hibrid

Nu știu dacă v-ați pus vreodată problema care este genul lui Settlers. Primul și al doilea nu au putut fi încadrate foarte bine nicăieri. Jocul nu e nici strategie, nici city-builder, nici Sim. Are elemente din toate, adunate la grămadă. Nici măcar producătorii nu știu exact în ce gen să încadreze acest joc. Pentru primele jocuri a fost normal să fie în acest fel, deoarece nu existau categorii bine definite. Problema e că acum sunt zeci de astfel de categorii. Așa înțeleg de ce ultimele jocuri din serie sunt pierdute undeva prin negura stilurilor și nici măcar cei care le-au produs nu au fost în stare să pună la punct un concept clar de joc. Asta se vede și aici. Avem eroi, construcții de orașe, războaie, teritorii etc. Un potpuriu de genuri. De aici răsare cea mai mare problemă a lui Settlers VI, și anume că jocul a fost simplificat la un nivel la care practic nu mai atinge niciun target. Se știe că cei mai mulți gameri în general se lasă seduși de media. Cele mai multe jocuri jucate la nivel mondial sunt cele cu titluri de filme, care preferabil rulează pe console. Pentru ei, „Settlers" nu înseamnă nimic. La fel cum poate conceptul de strategie nu le spune nimic. Într-un fel, Settlers ar fi destinat acestei categorii de jucători, dar de fapt nu e, pentru că în primul rând are o simplitate neintuitivă și în al doilea rând pentru că nu e cunoscut pentru ei. Pur și simplu nu a făcut nimeni un film Settlers. Pentru noi, care suntem pasionați de domeniu, jocul e tâmp de-a dreptul. Probabil din cauză că este așa o amestecătură de genuri, producătorii au fost incapabili să decidă în ce locuri să lase libertate jucătorului. Și, ca să nu se mai complice din cauza gradului de confuzie în


S-au plictisit să mai umble la bustul gol





Un individ care dă misiuni cretine

care se aflau şi ei, au automatizat aproape tot. Asta se vede pentru că numărul maxim de activităţi pe care le faci în acest joc este sub 10. Totul merge de la sine, mulţumirea sau nemulţumirea locuitorilor oraşului nu are nicio importanţă, distanţele la fel, contează doar numărul de ostaşi în luptă; cu cât mai mulţi, cu atât mai bine, iar producţia şi micromanagementul au două sau trei butoane în total. Dacă înveţi un copil de 3 ani să dea nişte clicuri într-o simplă ordine, fiecare hartă din campanie va fi câştigată fără probleme. Testele acelea în care trebuie să apeşi butoanele colorate în funcţie de culoarea care îţi apare pe ecran sunt ceva mai complexe. Nu sunt frustrat din cauza asta, doar surprins. Am văzut jocuri simple, dar acesta stabileşte un nou standard.



De o strălucire ireală

Plăcere, ceva?!

Dacă toată această simplitate ar compensa prin relaxarea de a juca, atunci totul ar fi superb. Din păcate însă, jocul e plat. Arată bine din punct de vedere grafic, însă deranjează enorm faptul că nu poţi interveni în anumite situaţii şi nu poţi face mare lucru. La începutul fiecărei misiuni din campanie îţi poţi alege un guvernator, care de fapt este un erou. Acesta va gestiona diferite activităţi, printre care îţi va şi spune cu exactitate ce trebuie să faci. Prezenţa eroului este obligatorie pentru diferite lucruri, ca de exemplu construcţia unui avanpost într-un nou teritoriu. Ca să faci „troc" trebuie să-ţi transporţi acest erou de la un oraş la altul, pentru că jocul a pierdut pe drum unul dintre cele mai importante aspecte, şi anume rutele de trading. De acasă poţi doar schimba produse pe bani. Dacă vrei produse, trebuie să-ţi pui eroul la drum. E complet aiurea, un tip de concept de o originalitate debordant de inutilă. Pe lângă asta, în oraşele străine pe care le găseşti pe drum, pentru a-ţi permite să cumperi ceva trebuie să faci mici misiuni. Ca de exemplu să le trimiţi 8 mături sau 10 cămăşi. Cât de stupid poate să fie asta?! De ce aş avea eu nevoie de la un sat în care toţi ţăranii umblă la bustul gol şi în care 8 măturătoare au rămas fără mături? Mă îndoiesc că mi-ar putea satisface vreo nevoie. Mesajul sună „Avem nevoie de urgenţă de 8 mături". Adică sună de parcă au rămas vrăjitoarele satului fără mijloc de locomoţie şi acum ameninţă satul cu blesteme. Nu ştiu dacă am menţionat că jocul nu are aproape nimic magic, în afară de abilităţile eroilor.. care şi ele sunt interpretabile. Uite aşa realizezi că, din punct de vedere funcţional, jocul pur şi simplu nu se leagă. E o adunătură de concepte şi idei vechi, slabe şi depăşite, combinate cu unele noi, originale, dar proaste.

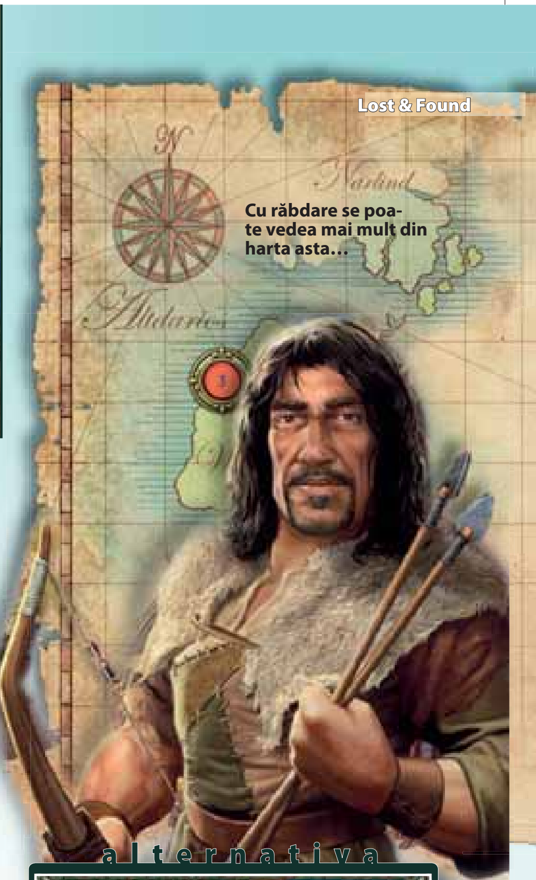
Completări

Având în vedere nota general negativă a articolului, vă daţi seama că mare lucru bun nu se poate întâmpla nici în multiplayer. Cum lupta este o funcţie de volum al trupelor, nu cred că o să simtă cineva o plăcere deosebită de a juca hărţi de multiplayer care sunt concentrate în special pe genul acesta de RTS infantil. Dar de funcţionat, funcţionează. Nu că ar ajuta pe cineva… Ca să trecem la partea tehnică, jocul arată aproape foarte bine din punct de vedere grafic. Te face să-ţi fie ciudă că gameplay-ul e lăsat de căruţă. Însă, aspectul drăguţ al personajelor, lipsync-ul şi pleiada de sunete bine realizate şi sincronizate nu compensează din păcate sub nicio formă restul aspectelor negative ale jocului. E un proiect de genul „Epic failure". Sper ca totuşi Ubisoft să o lase până la urmă baltă cu seria asta, dacă intenţionează să continue cu titluri de asemenea calitate. E păcat să ajungem de la a considera seria Settlers ca una istoric importantă, în partea opusă, adică să o asociem cu un „no buy".

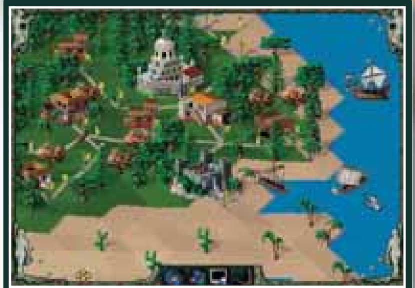
■ **Locke**

1994 1996 1998 2001 2005 2007





Cu răbdare se poate vedea mai mult din harta asta…



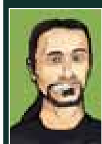
SETTLERS 2

Dacă vreţi într-adevăr să experimentaţi cum era când era, puneţi mâna pe cel de-al doilea joc al seriei, lansat în 1996, Settlers II. Mi se pare, din motive subiective evident, că acesta a fost cel mai reuşit, mai ales pentru că probabil a apărut şi într-o perioadă în care piaţa era dominată de titluri puţine, dar puternice – Caesar, C&C, Heroes of Might and Magic 2 sau M.A.X. Lumea l-a apreciat, eu l-am apreciat şi cred că o să o facă şi cei mai tineri dintre voi care nu au prins acele vremuri. Ca să îl parafrazez pe bunicul, erau alte vremuri… mai bune.

BUNE:
- grafica
- melancolia
- poţi face mături

RELE:
- simplist
- neconcordant cu seria
- fără substanţă

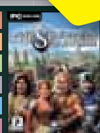
CONCLUZIE:



Încă un joc aruncat la grămadă doar de dragul de a ţine o serie în picioare. Eu zic că ar trebui ca cineva să pună dop proiectelor de acest gen.

6,5

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	05
IMPRESIE	06



Gen RTS **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romania Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.thesettlers.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIII 600 MHz **Memorie** 128 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 2

DUNGEON KEEPER 2

De sub miezul satului urlă Talpa Iadului

Vă mai amintiți micile răutăți pe care le făceați când erați de-o șchioapă? Chestii de genul ars furnicile cu lupa, înecat vietăți în borcanul cu tuș - sau și mai bine - în farfuria cu ciorbă a musafirilor pe care-i detestați? Sunt sigur că puteți da exemple mai bune. Ideea rămâne că, prima dată când am dat nas în nas cu Horny, mascota oficială a jocului semnat Bullfrog, s-au trezit în mine toate instinctele criminale din copilărie și doar eu știu cât de mult și de sadic m-am putut distra cu bunătățile puse la dispoziție de primul titlu. Totuși, au trecut mai bine de zece ani de atunci, iar evoluția tehnică a jocurilor pe PC mă silește să fac de la bun început un salt la cel de-al doilea capitol cu povești din temniță, fiindcă este deopotrivă mai atrăgător și mai accesibil publicului de acum, fără a se abate mult de la conceptul inițial.

Notă despre autor

Nu pot să nu îl menționez și pe creatorul seriei, nenea Molyneux, care ne-a încântat cu Populoșii, cu seria Black&White și cu Fable (joc a cărei continuare ne pândește după colț cu bâta de lansare oficială). Personal, mi-a plăcut aproape tot ce i-a trecut prin cap (ceva mai puțin B&W și deloc fazele gay din Fable), dar niciun joculeț gândit de el nu m-a încântat nici pe departe cât Dungeon Keeper.

Joaca de-a Al Rău

Pentru cei unși mai târziu cu harul pisigaymingului, DK te pune la propriu în pielea unei mânuțe verzui, cam putrezite de felul ei și cu unghii lungi, instrument cu ajutorul căruia își manifestă atotnelegiuita voință Pivnicerul Suprem. OK, nu încă Cel Suprem, dar în tot cazul, favoritul pentru titlu, adică eu și, dacă citiți până la capăt, poate chiar voi. Conașul în cauză este foarte priceput în cele blestemății care fac dinții muritorilor de (înlocuiți cu la) rând să clănțăne a groază, dar mai ales care atrag mânia Paladinilor wannabe-es, a lorzilor bățoși, dar și a pivnicerilor concurenți. Așadar, scopul jocului este să împrăștiați răul în lume, dar nu oricum, ci propriul brand de rău, dacă-mi permiteți - și asta pe sub pământ.

Cutiuța cu nisip este un ținut randat frumușel ca o hartă și împărțit în teritorii pe care trebuie să le cuceriți, punând gheara pe giuvaerul fiecărui ținut, care deschide un portal către suprafață, fiindcă și Răul mai trebuie să respire, nu-i așa? Porniți din colțul cel de miazănoapte și... it's a long way to the top, if you wanna be a dungeon star, fiindcă între voi și victoria absolută stau 20 de niveluri pline cu obiective, comori, capcane și mai ales vrășmași, de la cei mai patetici cu putință până la temuți împărțitori ai dreptății - și ei patetici pe lângă Marele Pivnicer, da' mulți!





Glad he ate her!

Furnicarul... sub lupă!

Avem de-a face cu un melanj cât se poate de original de strategie cu god game, potențat de o aromă erpegistică. Perspectiva izometrică vă oferă mirobolante priveliști ale măruntaielor pământului, secționate în pătrățele de două tipuri - alea de le poți sfărâma și alea de n-ai ce să le faci, mama lor de roci solide! De regulă, se pornește cu un Dungeon Heart – cred că titlul explică tot – și o mână de Impi, slugile docile și de nădejde ale oricărui pivnicer pus pe șotii. Cu ajutorul mâinii și al butonului stâng al mouse-ului, veți putea trasa în pământul „săpabil" adiacent zonei ocupate inițial coridoare și cămăruțe, pe care harnicii sclavi se vor grăbi să le încropească. Se vor grăbi și mai tare dacă-i veți binecuvânta cu pălmuțe peste ceafă, lucru pentru care puteți folosi urechea dreaptă a șoarecului. Atenție însă, cu măsură, căci o slugă moartă nu ajută la nimic. În proaspetele caverne artificiale, veți putea construi diverse încăperi numai bune pentru o temniță adevărată. Săpăturile au cam trei etape: dărâmarea pământului, revendicarea podelei - moment în care deja puteți construi pe acea suprafață și întărirea zidurilor camerelor (și decorarea pereților). Veți vedea și singuri că până și acest concept simplu poate deveni o problemă de strategie, de vreme ce există zone care nu pot fi dărâmate și totodată zone libere, pe care este posibil să nu le vedeți decât prea târziu. Acestea vă pot pune mari piedici în dezvoltarea armonioasă a imperiului macabru. În timpul săpăturilor nebune, veți da peste portaluri ce aduc creaturi, care odată intrate în posesia voastră vor contribui cu tot felul de supuși la infama cauză - în funcție de


Mişcă mai vioaie, slugă netrebnică!

ce fel camere aveţi prin pivniţă. Bunăoară, goblinii se mulţumesc cu un pat (Lair) şi cu ceva haleală (Hatchery), în timp ce vrăjitorii vor dori neapărat o bibliotecă unde să facă în linişte gargară cu incantaţii macabre şi totodată să cerceteze noi vrăji pentru voi. Alte vietăţi, precum şopârlele de foc, vor avea nevoie de o cameră de antrenament (unde toate creaturile se pot antrena, crescând în nivel până la cifra maximă patru, dincolo de care pot trece doar prin cafteală adevărată sau prin antrenamente ninja avansate ce necesită o groapă de luptă). Un atelier atrage troli şi demoni-fiere (ultimii cer şi o „bucătărie" de minim 25 de spaţii), care vor lucra de zor să construiască uşi de diferite tipuri, tunuleţe şi diverse capcane şi obstacole ce pot fi plasate pe teritoriul deţinut, în calea nesăbuiţilor eroi care au prostul obicei de a face vizite inoportune. Toate chestiile despre care am vorbit costă resurse - în număr de două. Din bani plătiţi construirea camerelor şi a podurilor, manufactură, antrenament şi plata periodică a hoardei diavoleşti. Mana foloseşte la vrăjit şi pentru a întreţine impii şi unele jucărioare produse de atelier. După bani daţi cu sapa (mai bine zis cu impii), fiindcă există atât zăcăminte de aur epuizabile, cât şi de pietre preţioase, făăărăă număăăr. Puteţi stoca o cantitate limitată de avuţii în inima temniţei, însă după ce o veţi fi umplut pe aceasta, va trebui să recurgeţi la construirea unei vistierii. Treaba cu mana e şi mai simplă: există o rată de creştere, în funcţie de nivelul de influenţă, adică suprafaţa totală ocupată de temniţă la un moment dat şi starea lucrurilor prin ea şi mai există o rată de descreştere, în funcţie de numărul de impi şi alte jucării magice deţinute.

Ad labam versus autonomie

Interfaţa este clară, zic eu, iar controlul acţiunii uşor de intuit. Cu mâna puteţi arăta unde trebuie săpat, ce trebuie construit şi unde, iar când treburile se aglomerează şi creaturile - care se descurcă destul de bine şi de capul lor - nu fac exact ceea ce v-aţi dori, este suficient să le plasaţi în locul adecvat, ridicându-le cu clic stânga şi trântindu-le acolo prin clic dreapta. O palmă la momentul potrivit grăbeşte lucrurile şi insuflă sentimente patriotice jivinelor (sau vă puteţi doar amuza pălmuind până la moarte bieţii locuitori ai pivniţei), iar dispunerea inteligentă a structurilor face treaba să meargă unsă. În mod ideal, camerele trebuie să fie pătrate, de cel puţin trei pe trei, pentru a avea o oarecare eficienţă. Creşterea dimensiunii grotelor o comiteţi numai dacă trebuie (veţi fi înştiinţaţi de asta) şi dacă aveţi unde, altminteri trebuie să mai construiţi în alt loc o încăpere cu acelaşi rol. Sistemul de informare a jucătorului integrat în joc face o treabă foarte bună în a vă pune la curent cu diversele evenimente şi neajunsuri, aşadar nu are rost să-mi tocesc tastele prea mult cu asta. Există totuşi mici trucuri care, deşi sunt de bun simţ, nu sunt foarte evidente. De exemplu, o idee proastă ar fi să construiţi o bibliotecă lângă atelier, fiindcă magii studioşi nu vor fi prea încântaţi de asta - şi cu atât mai puţin dacă decideţi să daţi bibliotecii două ieşiri, caz în care circulaţia strică divinaţia. Dacă un monstru este nemulţumit că nu are culcuş, îl puteţi duce manual într-un loc liber din sălaş, dacă-i este foame şi nu vreţi ca acesta să-şi mute fundul mare şi greu până în camera cu pui, luaţi în mână ceva păsăret şi aruncaţi-l deasupra lui - se va hrăni pe loc. Veţi observa şi singuri cum stau lucrurile, iar dacă vreodată veţi vrea să fiţi siguri că ştiţi tot despre joc, există ghiduri de strategie cât cuprinde, în care se explică pe larg majoritatea chichiţelor keepăreşti. În ansamblu, construirea temniţei perfecte şi acumularea unei menajerii variate şi bine pregătite sunt demersuri foarte distractive. Lupta, pe de altă parte, ţine mai mult de (N-)AI, care deşi funcţionează binişor în mare, dă unele chixuri lamentabile chiar şi atunci când este pus cu mânuţa pivnicerului în faţa hoardei de duşmani. În funcţie de specificul fiecărui tip de creatură, veţi întâlni situaţii în care aceştia fug - fiind depăşiţi numeric/valoric sau având moralul la pământ. Mai rău este când arcaşii se bagă în faţă sau când trupele nu se protejează unele pe celelalte, în funcţie de tăriile şi slăbiciunile fiecăreia. Puteţi interveni oricând prin plasarea trupelor în locurile dorite, atâta vreme cât asta se întâmplă pe teritoriul revendicat. Chiar şi aşa, în afară de impi, după cădere, toate vietăţile sunt ameţite o perioadă (în care sunt foarte vulnerabile) şi se ridică în picioare în funcţie de gabarit (goblinii aproape instantaneu, demonii fiere în câteva secunde bune), aşadar nu vă va fi prea uşor.

Magicka

Prima vrajă şi cea mai importantă este Create Imp. Pe măsură ce deţineţi mai mulţi impi, producerea unuia nou vă costă mai multă mana. În apărare, pe teritoriul propriu, puteţi da vrăji ofensive, pe când pe teritoriu inamic veţi putea folosi doar vrăji de suport (vindecaţi trupele, provocaţi un mic cutremur pentru ca zidurile întărite de impii pivnicerului inamic să poată fi daţi jos mai uşor de impii voştri). Cea mai cool vrajă este Possess, cu ajutorul căreia veţi vedea şi face lucrurile din perspectiva creaturii pe care doriţi s-o controlaţi şi mai ales îi veţi putea folosi abilităţile avansate (vrăji, mod sniper pentru arcaşi etc.), în caz că este de nivel mai mare. În acest mod, puteţi forma un grup de creaturi şi conduce un asediu, alternativa (mai proastă, zic eu, fiindcă te face vulnerabil) fiind să plasaţi o vrajă Call to Arms pe hartă, în locul în care doriţi să se strângă TOATE creaturile voastre. De obicei, o veţi folosi în apărare.

Evil = Good

Cu toate că AI-ul lasă loc de vaste îmbunătăţiri, precum şi anumite elemente de control şi concepte de joc, dar şi umorul - pe jumătate reuşit, pe jumătate kitschos, infantil sau de prost gust - Pivnicerul Doi a reuşit să mă ţină ore în şir lipit de monitor. Grafica este fără cusur (acasă l-am jucat în mod software, fiindcă nu se pupa cu ATI-ul meu 2600XT şi tot arată... bestial, iar pe nVidia-ul de la muncă n-a strâmbat deloc din nas), iar sunetul face toţi banii, de la gânguritul creaturilor până la voci şi omiprezentul asistent care face anunţuri şi comentarii mai mult sau mai puţin amuzante la Briefing, Debriefing şi uneori pe parcursul unui nivel. Pe lângă campanie, aveţi My Pet Dungeon, un mod de construcţie liberă cu obiective şi inovaţii ale eroilor la comandă, dar şi un mod multiplayer, delicios când este jucat de meseriaşi.


Furai gemul duşmanului

Din păcate, n-am avut decât două pagini să vă transmit că TREBUIE să-l încercaţi şi a trebuit să omit foarte multe lucruri, pentru care abia ar fi ajuns şase pagini. Căutaţi deci Silver Edition şi ultimul patch (1.7), iar dacă vă place, săpaţi şi după Dungeon Keeper Gold, să vedeţi cum arăta iniţial treaba (s-ar putea să preferaţi atmosfera din primul). Cu regret că nu pot scrie mai multe, vă urez keep-păruială cât mai puţin plăcută pentru adversari!

■ **Caleb**

RIP





„The Horsemen are drawing nearer...”

De mic copil, părinţii m-au învăţat să mă feresc de Apocalipsă şi de străinii care îmi oferă bomboane. Bineînţeles, pe atunci nu existau străini care te momeau cu reviste despre Apocalipsă, deci nu s-a simţit nimeni dator să mă avertizeze. Greşeala a fost remediată ceva mai târziu, când părinţii proaspăt întorşi de la muncă l-au descoperit pe micul Ciolan, proaspăt colecţionar de Turnul de Veghe, angajat într-o discuţie despre Armaghedon cu doi necunoscuţi suspect de politicoşi. Acum mi-e frică şi de ei şi de Apocalipsa lor multicoloră. Apocalipsa noastră e mai dură, mai bărbătească, e genul de Apocalipsă cu care îţi sperii copiii, e Apocalipsa după care ai vrea să faci un film. Sau un joc. Sau măcar o bandă desenată. Aşa gândeau şi cei de la 3DO, dar, spre ghinionul lor, Apocalipsa a refuzat cu îndârjire să părăsească Biblia şi să se mute pe un DVD.

The Four Horsemen of the Apocalypse

În vara lui 2002, 3DO a anunţat că va publica The Four Horsemen of the Apocalypse, propria versiune a Apocalipsei. Jocul a fost descris ca o combinaţie „nemaivăzută” de action la persoana a treia şi horror în care jucătorul va fi pus în situaţia de a da piept cu fiecare dintre cei patru călăreţi biblici. Mai pe înţelesul nostru, The Four Horsemen of Apocalypse ar fi fost rodul iubirii dintre Apocalipsa lui Ioan şi Apocalipsa lui Chuck Norris. Pe scurt, Arhanghelul decăzut Abaddon (no comment, că mă bate Kimo dacă depăşesc spaţiul alocat) freca tămâia pe Pământ exact în momentul în care cei patru călăreţi ai Apocalipsei au decis că au aşteptat cam multişor şi au ieşit să-şi adape căluţii. Pentru a-i opri, fostul arhanghel este nevoit să-i strângă sub aripa sa pe cei trei Aleşi (mda), singurii oameni care pot împiedica Apocalipsa. Problema nu e chiar atât de simplă pe cât pare, deoarece cei trei salvatori nu sunt exact genul de oameni de la care te-ai aştepta la ceva bun. Şi când soarta lumii se află în mâinile unui criminal în serie, ale unei o prostituate şi ale unui politician corupt, conduşi de un înger căzut în dizgraţie, e semn că The Four Horsemen se afla pe drumul cel bun.



Povestea urma să fie prezentată sub forma unor cutscene-uri „deghizate” în bandă desenată, care întrerupeau din când în când măcelul. În acest scop, 3DO a colaborat cu Simon Bisley şi Dave DeVries, două nume sonore în lumea comics-urilor. Vocile urmau să fie asigurate de Lance Henriksen şi Tracy Lords, în rolul gingaşei Molime, iar Tim Curry trebuia să-l interpreteze pe Satan. Hehehe. Nu vă mai povestesc despre toate promisiunile producătorilor, pentru că o să vă faceţi sânge rău, cert e că The Four Horsemen of the Apocalypse a fost un proiect deosebit de ambiţios, atât ca mărime, cât şi ca scop. Se pare că tocmai proporţiile biblico-apocaliptice ale lui The Four Horsemen (într-adevăr,



jocul părea mult prea mare pentru binele său), i-au convins pe publisheri să-şi retragă sprijinul. Probabil în viziunea lor action-ul trebuia să fie scurt, simplu şi intens, pe când Fiara celor de la 3DO cântărea sute de tone şi avea vreo şaptezeci de capete. Din păcate, The Four Horsemen a dispărut de pe radare prin 2003, când 3DO şi-a anunţat falimentul.

La un moment dat, se zvonea că The Four Horsemen înghiţise în jur de opt milioane de dolari înainte să fie anulat. Oameni sensibili, foştii barosani de la 3DO au negat că au risipit atâţia bani pentru un joc care a sfârşit în Recycle Bin. Mai mult, într-un mic interviu acordat site-ului IGN, Michael Mendheim (un individ important de la 3DO şi părintele celor patru călăreţi virtuali) ne-a dezvăluit că The Four Horsemen încă nu şi-a dat ultima suflare. Se pare că o mână de „investitori" (o fi aceiaşi cu „investitorii străini" care ni s-au fluturat sub nas preţ de vreo câţiva ani după Revoluţie?) au fondat compania Four Horsemen Entertainment L.L.C, companie care a reuşit să pună mâna pe IP-ul The Four Horsemen şi, umbla vorba pe atunci, au continuat munca întreruptă de micul faliment al 3DO-ului. Am fost asiguraţi că oamenii cheie din spatele jocului nu au dat bir cu fugiţii, că madam Lords şi tovarăşul Curry n-au renunţat la ideea de a-şi împrumuta vocile şi aşa mai departe. Cuprinşi de un entuziasm (nejustificat, după părerea mea), oamenii de la cârma proaspetei companii au ieşit la înaintare cu o serie de noi promisiuni, printre care se numără şi lupta călare, plus una bucată multiplayer (de proporţii apocaliptice, cu îngeri, demoni şi alte bâzdâgănii „cool" din Biblie) în care jucătorul ar fi putut intra şi în pielea unuia dintre cei patru călăreţi. Din păcate, toată treb'şoara asta se întâmpla prin 2004. Având în vedere că suntem în 2008, 3DO nu mai există, pe site-ul oficial Four Horsemen Entertainment L.L.C. şuieră vântul şi că „dezminţirea" dată de Michael Mendheim a fost ultimul text oficial în care s-a pomenit de The Four Horsemen, eu zic să-l declarăm decedat, să înghesuim undeva în subconştient fanteziile ero(t)ice cu o Tracy Lords în plin proces de descompunere şi să mergem mai departe.



Aliens Colonial Marines

Nu ştiu câţi dintre voi mai ţin minte că, înainte ca SEGA să preia franciza Aliens, Electronic Arts avea planurile El mărețe cu simpaticii paraziţi „geigerieni". Dar să o luăm cu începutul. În mai 2001, piarii zâmbitori ai EA-ului şi ai lui Fox Interactive îşi dădeau mâna şi îşi jurau credinţă veşnică în faţa unui curcubeu puţin cam pixelat. Motivul? Un acord prin care EA-ul urma să publice Aliens: Colonial Marines şi The Simpsons Road Rage, în exclusivitate pentru PS2, şi Buffy The Vampire Slayer pentru Xbox (tot exclusiv, că altfel se supăra taica Bill). Câteva zile mai târziu, spre deliciul amatorilor de scârboşenii extraterestre cu sânge acid, alienii au semănat haos şi deznădejde la E3 când Aliens: Colonial Marines a fost anunţat şi „demonstrat" oficial. Evenimentele din joc erau plasate undeva între al doilea şi al treilea film din seria Aliens, când un grup de „infanterişti spaţiali" au fost trimişi să afle soarta navei Sulaco (o puteţi admira în întreaga ei splendoare la începutul lui Aliens 3). Cu mici excepţii (câteva cârcoteli legate de framerate-ul scăzut, lucru oarecum de înţeles dacă stăm să ne gândim că jocul nu se afla într-un stadiu foarte avansat), reacţia publicului au fost în mare parte pozitivă. Având în vedere că primul AvP a fixat ştacheta destul de sus, entuziasmul unui public trecut printr-unul dintre cele mai bune şi mai „filingoase (TM)" shootere (ever!!!) a fost probabil singurul semn bun din scurta viaţă a lui Colonial Marines.



Spre deosebire de AvP, unde jucătorul îşi petrecea majoritatea timpului de unul singur tremurând din fiecare încheietură, Colonial Marins urma să fie un squad-based-shooter uşor simplificat. Foarte interesant (o chestie pe care aş vrea s-o văd implementată în shooter-



ul celor de la SEGA), pe parcurs puteam salva nefericiţii (încă vii) folosiţi de alieni pe post de incubator, iar ei, plini de recunoştinţă, ne jurau credinţă şi se ţineau după fundul nostru încercând să ne ajute să stăvilim şuvoiul de bâzdâgănii. Dar cum totul se plăteşte, inclusiv iubirea de aproape, unii dintre amărâţii smulşi din ghearele prădătorilor se hotărau să „nască" exact atunci când ţi-era măcelul mai dulce şi viaţa mai dragă.

Iniţial, Aliens: Colonial Marines urma să vadă lumina zilei în toamna lui 2001. Nu s-a întâmplat minunea. Mai mult, cei de la Fox şi EA au devenit suspect de tă-

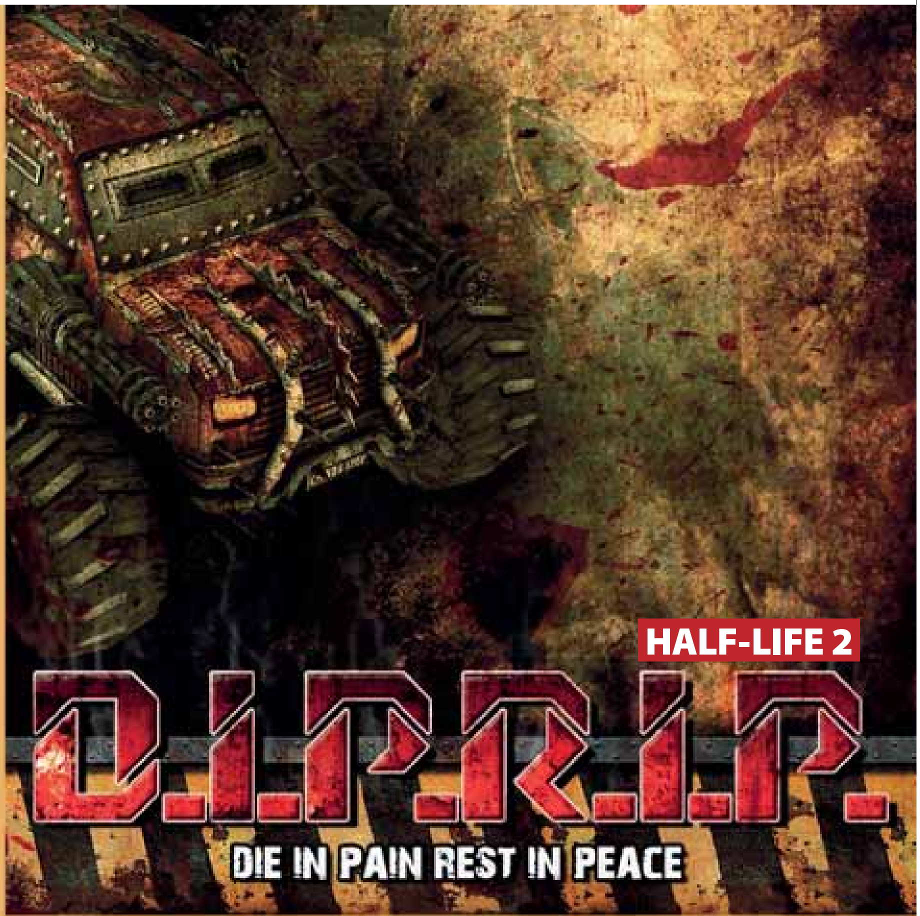


cuţi. Până la jumătatea primăverii lui 2002, când stimabilii s-au hotărât să ne arunce o serie de screenshot-uri şi câteva promisiuni noi şi deosebit de apetisante. Tăcerea s-a aşternut din nou, până în iunie 2002, când am fost anunţaţi că proiectul a luat o mică pauză. În toamna aceluiaşi an (mai precis, în octombrie 2002), Electronic Arts a confirmat că tovarăşii de la Fox i-a lăsat pe „marini" la vatră, şi astfel Aliens Colonial Marines a trecut în lumea celor drepţi, urmând să fie readus la viaţă de necromancerii de la SEGA. ■

cioLAN



www.diprip.com



Jocurile care au combinat un pic de racing cu armele au fost întotdeauna preferatele mele. Pentru mine, seria Interstate este încă una din cele mai bune serii, Carmageddon probabil e arhicunoscut majorităţii gamerilor şi mai mult ca sigur aţi auzit de Auto Assault. Dacă primele două intră lejer la categoria „Oldies but Goldies and Violent… ies", de la ultimul aveam speranţe că îmi va mânca din timpul, şi aşa puţin, de care dispun. Nu a fost să fie, MMO-ul celor de la NCSoft fiind închis acum ceva vreme tocmai din cauza lipsei de jucători. Dar mi-am găsit alinarea, oarecum, într-un mod de Half-Life 2, D.I.P.R.I.P. sau Die In Pain Rest In Peace pe numele său mare.

La fel ca modul prezentat luna trecută, Eternal Silence, şi acest mod este o conversie totală, ajungându-se de la un FPS la cu totul altceva. Pe scurt, avem câteva maşini fioroase, o mână de hărţi, arme şi liber la distrus inamici.

Se făcea că popoarele se săturaseră de atâta pace şi s-au luat la hartă. Supravieţuitorii pot fi număraţi pe degetele de la mâini şi de la picioare, atât personale, cât şi împrumutate de la un prieten, mai exact 32 cât permite un server. Revenind la cei care şi-au dat în cap cu ce aveau la îndemână, tot acest război n-a făcut altceva decât să creeze arene imense pentru oameni cu bani şi maşini. Baze militare abandonate, porturi dezafectate şi chiar ferme goale sunt acum locurile în care maniacii de kerosen şi plumb se adună în fiecare seară, după berile de rigoare.

Tot din acest război cumplit au rămas şi câteva maşinării, cinci la număr, gata să slujească viitorii stăpâni. Diferenţele dintre ele sunt mai mult estetice, la urma urmei, proiectilele făcând legea. Dar ca să nu fiu mojic, riscând să fiu înjurat de firma care le-a produs, menţionez că există totuşi şi câteva statistici la care şoferul trebuie să fie atent. Viaţa maşinii este cea mai importantă pentru că e rău să fii pieton în această lume violentă. Bolizii sunt de asemenea echipaţi şi cu un sistem de nitro, dar, atenţie, chiar dacă rezervorul pentru acesta este practic infinit, s-ar putea să vă ardeţi motoarele.

Cum omuleţii post-apocaliptici sunt mai agresivi din fire, e cazul să vorbim şi despre câteva arme, atât cele produse în masă, cât şi arme experimentale. Primele vin în şapte sortimente şi, cu cât sunt mai avansate (şi mai mari), cu atât fac mai mult damage. Fiecare maşină vine echipată din uzină cu una bucată machinegun. Este utilă şi face damage... dacă nu aveţi alternativă. Minigun-ul este fratele mai mare şi, spre deosebire de primul puşcoci, trebuie cules de pe hartă. Damage-ul este puţin mai mare, acurateţea crescând şi ea, dar din nou, este arma sinucigaşului. Cel de-al treilea loc, din portbagaj, este ocupat de rachete. Nu orice fel de rachete, ci rachete neghidate. Damage-ul este relativ mare, însă dacă şoferul din faţă are convulsii sau nu prea se pricepe să conducă în linie dreaptă, riscaţi să irosiţi muniţia degeaba. Dacă nu vă mulţumiţi doar cu atât, vă anunţ că n-am terminat capitolul rachete. Cum bănuiaţi, următorul tip de rachete are şi un ghidaj, ce le face mult mai ucigătoare. De asemenea, acestea pot funcţiona în trei moduri, de la single rockets, cu damage mic, dar acurateţe mare, până la multi rockets, care pot goli încărcătura în câteva secunde, dar asigură un grătar pe cinste. Mortarul îşi face şi el simţită prezenţa, însă este destinat celor iuţi de mână şi cu răbdare pentru că necesită precizie. Pe lângă toate acestea, mai avem şi un maxigun, sora mai mare a minigun-ului şi chiar mine anti-vehicul. O spun cu jumătate de gură (tastatură) pentru că momentan acestea nu sunt disponibile în prima versiune, cea curentă, a modului. N-are rost să vă fac poftă şi cu cele experimentale însă, de (nă)dragul lui KiMO, le voi spune numele… doar ca să vă fac în ciudă. The Tzar Bomba, pe lângă un nume BOMBAstic, mai este şi un mic dispozitiv nuclear. Cum spaţiul nu-mi permite, vă las pe voi să vă imaginaţi ce face (hint : BOOM). Mai avem un lansator de napalm (că tot amintisem de grătarul ăla) şi chiar un Freeze Gun (la grătar merge o bere… rece ca gheaţa).

Luăm maşinile, le punem arme şi… nu ne rămâne decât să ne dăm pe hărţile propuse de producător… cu o singură menţiune: faceţi rost de prieteni pentru că, deşi este destul de distractiv, jocul duce lipsă de inamici. Mod-ul poate fi găsit pe DVD-ul LEVEL din mai 2008.

Se serveşte la foc încins cu garnitură de limbaj licenţios. Poftă bună.

■ **Discordless**


Versiune normală şi efectele Viagra


That will leave a mark

Câştigătorii lunii iulie 07



La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, setul de boxe Altec Lansing VS2420 a fost câştigat de către Bârlău Marean din Odorheiul Secuiesc.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, cele trei seturi de căşti Altec Lansing CHP121 au fost câştigate de către Marius Constantin-Remeş din Făgăraş, Robert Moldovan din Câmpina şi Traian Mustaţă din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **PCCenter.ro**, setul de căşti Altec Lansing UHP 336 a fost câştigat de Voicu Stroie din Oradea.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Rayman Raving Rabbids pentru PC a fost câştigat de Ionică Robert-George din Vălenii de Munte.

La concursul LEVEL împreuna cu **BELKIN**, tastatura Belkin n52te Speedpad a fost câştigată de Pamfil Alin din Braşov.

La concursul LEVEL împreună cu **GameShop.ro**, jocul Age of Conan: Hyborian Adventures Collectors Edition a fost câştigat de Sîrbu Alexandru din Râmnicu Vâlcea.

La concursul LEVEL împreună cu **Nemira**, romanul Atlasul Secret a fost câştigat de Demidov Andrei din Ploieşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, cele cinci DVD-uri cu filmul Blow au fost câştigate de către Diac Daniel Florin din Iaşi, Vîlceanu Andrei din Craiova, Raţă Virgiliu din Vidra, Dobre Mihai Adrian din Bucureşti şi Teişanu Tudor din Sfântu Gheorghe.

La concursul LEVEL şi **Hercules**, camera web Hercules Deluxe Optical Glass a fost câştigată de Gheorghe Florin din Bucureşti.

La concursul **LEVEL EXTREM**, cele două zboruri cu parapanta au fost câştigate de către Popa Marius din Bucureşti şi Urdea Silviu Nicolae din Braşov.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158 interior 132).

Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

La concursul **Chestionar LEVEL**, cele 20 de abonamente LEVEL pe trei luni începând cu ediţia de octombrie a revistei au fost câştigate de către Ghinea Ştefan Robert din Galaţi, Ioniţă Vlad Mihail din Ploieşti, Cazan Robert din Bucureşti, Lazăr M. Ovidiu din Bacău, Bortoloci Samuel din Câmpia Turzii, Popescu Constantin din Floreşti, Panaitescu Gabriel din Târgovişte, Cojocariu Bogdan Theodor din Botoşani, Farcaş Andrei–Nicolae din Reghin, Pavel Dragoş Cristian din Bucureşti, Boulescu Darie Petru din Braşov, Panaite George Ovidiu din Focşani, Miron Dacian Andrei din Timişoara, Popescu Luiza Manuela din Timişoara, Popa Alexandru din Tulcea, Manea Mihai din Bacău, Ciupagea Alexandru din Craiova, Isăilă Ovidiu Sorin din Buhuşi, Onescu Daniel din Târgu-Jiu, Ionescu Vlad din Arad.

File de Poveste

Românul şi Beta-ul

Mă pot considera unul dintre fericiţii români care a prins un loc în faţă când Blizzard a început să arunce cu conturi de beta în lume. Sunt unul dintre fanaticii care se joacă de-a prinde alianţa şi pune-i sare pe coadă de la începutul începutului. Am avut norocul ca de la început să mă apuc de joc cu încă doi prieteni şi am crescut şi făcut toate tâmpeniile împreună. Ca orice om normal la cap, am avut şi noi un pic de mândrie naţională şi am încercat să ne asociem cu nişte românaşi în joc, măcar ca să avem cu cine ieşi la o bere să ne împărtăşim părerile legate de ultimul raid. Totul a fost frumos şi roz până la lansarea lui Burning Crusade când mulţi dintre ei s-au lăsat de joc din motive diverse. Eram de toţi vreo douăzeci. Am mai rămas un nucleu de vreo zece, dar din care activi nu suntem decât noi trei. Am încercat să ne asociem cu alţi câţiva dintre românii de pe server, dar fiecare era cu treaba lui. Apoi am schimbat serverul pentru a o lua de la început. Dar nu am nimerit bine, deşi am căutat pe forumuri informaţii despre fiecare server în parte, progresul ghildelor mari şi, eventual, ceva români cu care să se merite să joci. Nu voi da numele serverului, deoarece nu vreau să împroşc cu noroi în stânga şi în dreapta, dar pot spune că ţigănie mai mare ca în cea mai puternică ghildă românească de acolo nu mi-a fost dat să văd nicăieri. Lumea ahtiată după loot, şefi de ghildă paraleli cu ce se întâmplă în jurul lor şi o grămadă de indivizi cu conturi cumpărate de pe ebay şi care mai au un pic şi pun faimoasa întrebare How do I stand up?!. Aşa că am ajuns într-o ghildă cu nişte norvegieni de treabă, care doar pentru noi au schimbat limba oficială pe canalul de TeamSpeak în engleză. Treizeci de indivizi, care pentru trei români consideră absolut normal să nu mai vorbească în limba lor, ci în engleză. Ce dovadă mai mare de respect vrei? Mai avem mult, din nefericire, până să ajungem ca ei.

Şi acum să ajungem de fapt la ceea ce ar fi vrut să fie adevăratul subiect al acestui articol şi anume accesul meu la un cont de beta tester pentru Wrath of The Lich King. Sunt mândru de el şi îmi place. Prea mare lucru nu pot spune despre el, deoarece nu am voie, sau cel puţin nu aveam voie până la public beta. Oricum, ideea generală e că am scăpat de români şi am dat de nemţi. Feriţi-vă de ei ca de dracu'! Arată ei aşa blonzi şi frumoşi la televizor, dar sunt nişte nesimţiţi. Arieni, my ass!

■ **Sticler**



Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro

FAIR PLAY!

CONDUC EXACT CA TINE!

o campanie inițiată de:

autoshow

Cea mai rapidă revistă de mașini

SUNT AȘTEPTAT ACASĂ, ÎN VIAȚĂ!

ALCOOLUL TE „CONDUCE" GREȘIT!

Campanie realizată
cu sprijinul
Direcției Generale a Poliției

DGPMB
SIGURANȚĂ ȘI ÎNCREDERE

SNIAR
Sindicatul Național al
Instructorilor Auto din România

Vrei un trafic sigur pentru tine și familia ta?
Autoshow – cea mai rapidă revistă de mașini din România te provoacă!
Lipește-ți acum pe mașină **stikerul Autoshow**! Contribuie astfel la campania
FAIRPLAY ÎN TRAFIC!
Autoshow sporește siguranța în trafic! O campanie susținută de Direcția Generală a Poliției
și Sindicatul Național al Instructorilor Auto din România!
Cumpără acum **Autoshow**! Este momentul să dovedești că ești fairplay!!!

Spell Blazer

Pe urmele ucenicului cartofor...ahem, vrăjitor

http://www.bootyarcade.com/playgames/3802/spell-blazer.html



Viața e frumoasă când te cheamă Gunnar, ai doi metri, pleata pe umăr, gagicile mor după tine și sportul tău preferat e să înnozi mustățile lui Sfarmă Piatră. A naibii de frumoasă, ce să mai. Din păcate, tu ești Kaven, un geek de un metru și jumătate, iar jumătatea aia o reprezintă ochelarii. Bine, înălțimea e ceva relativ, poți să devii instant un uriaș de trei metri. Doar să vrei. Să vrei să-i dai una lui Gunnar peste ceafă, că funie și copac găsește el…

Asta fiind situația, e clar că-i musai să alegi de la bun început: ori rămâi acasă și devii un ratat de succes ori pleci în lume și-ți câștigi faima bătând cărțile cu tot soiul de potlogari. Drumul până la marea școală de magie (singurul loc în care ai mai avea o șansă de afirmare) e al naibii de lung și presărat cu tot soiul de jivine fantastice, gata să-ți facă felul de cum te-au văzut. Știu, nimeni nu te bate pe tine de când s-a inventat fuga. Opțiunea e una sănătoasă dacă rătăcești aiurea prin ținut. Dar ce te faci dacă și drumul spre ținutul următor e infestat cu lotri? Aud?

Te baţi, asta faci. Te uiți cu atenție ce monstru ai în față, îți alegi magia la care dihania are alergie, adaugi un healing mic și ceva de umplutură și treci la luptă. Bătaia propriu-zisă e croită pe simpaticul sistem de „minim trei la fel". Schimbi cărțile din matrice până nimerești un trio sau un cvartet numai bun de aruncat între ochii celuilalt. Sau măcar strică-i lui posibilele combinații, că reziști mai bine la atacuri similare în viitor. Pe măsură ce crești, îți vin în ajutor și o mână de romburi misterioase, de mare folos la casa vrăjitorului care tocmai a călcat pe bătături un dragon roșu de supărare. Hai, curaj, că în final ajungi în fața maestrului și poarta îți va fi deschisă spre alte aventuri. Eu prevăd o continuare, pentru că finalul… dar mai bine te las pe tine să-l descoperi. Mie mi-a plăcut.

Domino Pressure

Ete fleoșc!

http://www.gamedesign.jp/flash/domino/domino.html



Am cunoscut multe roșii curajoase în viața mea. Primele aveau brevet de scufundător și lucrau cu normă întreagă în borcanul cu murături al maică-mii. Pe următoarele le-am cunoscut în adolescență, la un concert moca unde evolua o trupă de pitzipoance. Astea erau roșiile kamikaze, gata să zboare și să împrăștie vești bune despre ce credeam eu vizavi de playback-ul de prost gust.

Ultimul soi de roșie întâlnită de subsemnatul este roșia intelectuală. A părăsit cu demnitate stratul de zarzavat și, după o lungă carieră la Idei în Dialog și Dilema Veche, a devenit gazda unei emisiuni despre domino.



Se știe: când ești gazdă, toate se sparg în capul tău. În cazul de față, în capul tău pică piesele de joc. Preferabil ar fi să pice toate, dar nu-i tocmai ușor. Așezarea lor se complică, timpul ticăie nemilos și e din ce în ce mai scurt, iar mouse-ul… ei bine, mouse-ul îți spune de la obraz că are trac și că ai face mai bine să treci la jocul următor, că e doar pentru tastatură. Și uite-așa treci de la ete fleoșc! la ete fâssss!

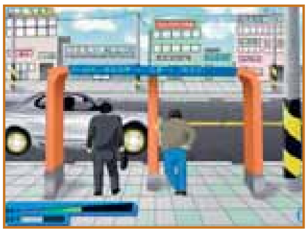
Hide the Fart

Cronică despre Vlash, Count of Flatula

http://www.bootyarcade.com/playgames/3253/hide-the-fart.html

Urbanizarea societății a lăsat în urmă sănătosul „Bună ziua!" și l-a impus pe mult mai sfiosul „Servussss!". N-ar fi bai, că știi de mic să joci Hitman 2 Silent Ass…assin. Ba ai putea spune cu mândrie că ești un maessstru ninja al genului.

Uneori însă presiunea socială devine insuportabilă și pur și simplu simți nevoia să saluți tare, sonor, sănătos, bubuitor,





bărbătește, ce să mai, să dai onorul ca la o unitate de artilerie! Ce faci, saluți drapelul în auzul tuturor? Nu-i frumos.

Ipocrizia e la mare preț și pe meleaguri asiatice, de unde vine Hide the Fart, un joculeț pe cât de sick, pe atât de realist. Ești în stație, iar tipul scorțos de alături nu dă semne că ar vrea să plece. Stă cu ochii pe tine, parcă ar bănui el ceva… Dar orașul e plin de trafic și fiecare mașină care trece e o ocazie bună. În termeni militari, îți asigură foc (și mai ales fum) de acoperire. Așa că apasă voinicește pe Space și participă și tu la încălzirea globală și la efectul de seră. Dacă n-ai trafic, apasă săgeata stângă și vei desfășura o operațiune secretă timp de câteva secunde. Că altfel ajungi să cânți „Ridică-mă la cer" și nu pari a fi fan Loredana.

Jocul merită doar dacă-l testezi cu sonor. Băieții și-au dat tot interesul. Garantat să provoace un râs sănătos colegului de bancă sau de birou.

Sfat prietenesc: dacă râde mai tare ca de obicei, ia distanță. Nu se știe niciodată ce ascunde hohotul ăla…

Damn Birds

Statuie, pierdut calm. Îl declar nul

http://www.addictinggames.com/damnbirds.html



Bancul despre cele două statui care au viață pentru o oră și aleg s-o petreacă icnind în tufe era preferatul lui moș Perrault. De fapt, era cam singura chestie care-i mai ținea la un loc psihicul săpat încet, dar sigur de bombele lansate de porumbeii răsfățați ai parcului. Încercase bătrânul vânător să le explice cu vorba bună că fac glume de cacao fără lapte, dar ți-ai găsit! Creierul de găină e un standard minim în domeniu, iar porumbeii nu se încadrează nici măcar la atât.

A încercat biata statuie să apeleze și la psiholoaga hipioată din parc, dar mai rău a făcut. Sărmana fată a încercat să-l calmeze cu tipicul „Peace, my friend!", moment în care moșul (cam tare de-o ureche) a luat foc: „Băi, eu sunt în shit până-n gât! Piss îmi mai trebuie mie?".

O vreme a stat lângă el Mahatma Gandhi și i-a descrețit fruntea cu filosofia lui despre rezistența pasivă. Sau așa credea el, pentru că moșul nostru nu vorbește o boabă hindi; dar cum micul indian era excelent ca sperietoare de ciori, nu are sens să te mai tulburi cu asemenea amănunte. Mahatma a fost însă răpit de un păianjen, în miștourile întregii audiențe: „Hai mă, mai rezistă și acum pasiv! Ce-o să faci, o să-i provoci indigestie?"

E clar, pacea asta e o mare pierdere de vreme. În loc să-ți pierzi vremea la palavre, mai bine pui mâna pe pușcă și tragi în tot ce mișcă prin văzduh. Îți cumperi arme, muniție, armură (și un mouse care să meargă bine) și tragi din nivel în nivel după păcătoasele zburătoare. Termini nivelul, te curăți puțin și iar intri la cumpărături. Te așteaptă noi modele de puști, noi mitraliere, plus o bazooka despre care mi-e cam aiurea să întreb la ce folosește. Din câte știam eu, „când o zbura porcu'!" e doar o expresie.

■ **Jack The Ripper**

CONCURS LEVEL ȘI

Câştigă un joc Beowulf - The Game pentru PC



Care este anul în care se va lansa jocul Prince of Persia?

a. 2009 ☐
b. 2008 ☐
c. 2010 ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în preview-ul jocului Prince of Persia din acestui număr al revistei.

SEPTEMBRIE 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 octombrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna noiembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ȘI

Câştigă un set de boxe Hercules XPS 2.0 10



Cine este considerat de majoritatea criticilor drept „inventatorul” genului Sword & Sorcery?

a. Mike Duncan ☐
b. Robert Rodriguez ☐
c. Robert Ervin Howard ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în review-ul jocului Age of Conan: Hyborian Adventures din acest număr al revistei.

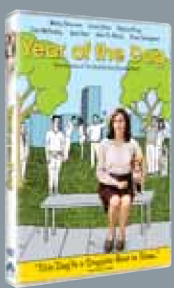
SEPTEMBRIE 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 octombrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna noiembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ȘI

Câştigă un DVD cu filmul Year of the Dog

EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES



Care este alternativa la jocul Devil May Cry 4?

a. DOOM 2 ☐
b. Call of Juarez ☐
c. Devil May Cry 3 ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în review-ul jocului Devil May Cry 4 din acest număr al revistei.

SEPTEMBRIE 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 octombrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna noiembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ȘI

Câştigă un Belkin Laptop Cooling Pad



În ce an a lansat Konami jocul Silent Hill?

a. 1998 ☐
b. 1999 ☐
c. 1988 ☐

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul Tăcere peste Silent Hill din acest număr al revistei.

SEPTEMBRIE 2008

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 octombrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna noiembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Sony DPP-FP95



Cu cât grupul de prieteni este mai mare, cu atât vacanța pare să fie mai reușită deoarece ideile bune sau mai puțin bune curg gârlă. E suficient ca fiecare să vină cu o sugestie și punctul de start al distracției este cât se poate de bine conturat. Cum fiecare are în dotare cel puțin o cameră foto digitală, se adună tone de fotografii și amintiri plăcute. Ce te faci dacă vrei să retrăiești mult timp o parte dintre aceste amintiri, chiar și după ce ai venit din vacanță? E simplu. Fie le încarci în memoria unei rame foto digitale, fie le tipărești. Ce-i drept, varianta tipărită e ceva mai ieftină și poate să reziste foarte mult în timp, indiferent de cât de vitrege ar fi condițiile, dacă folosiți o imprimantă foto realizată de către cei de la Sony. Modelul DPP-FP95 este deosebit. Spre deosebire de alte modele de imprimante ce folosesc ca tehnologie transferul termic al culorii, aceasta este și foarte rapidă. Este cunoscut faptul că această tehnologie oferă niște rezultate deosebite când vine vorba de imprimarea fotografiilor. Pe lângă culorile vii și claritatea imaginii, la final, hârtia ce tocmai a fost „tipărită" este acoperită cu un material transparent aplicat într-un strat foarte subțire ce are rolul de a proteja fotografia de intemperii ca apa, lumină ultravioletă etc., ce ar putea imprima asupra fotografiei acel efect de îmbătrânire.

În ciuda dimensiunilor sale foarte reduse, imprimanta dispune și de un ecran LCD de 3,6 țoli, ce ne permite vizualizarea și editarea fotografiilor atunci când este necesar. După cum era de așteptat, există o suită întreagă de unelte ce ne permit să ne prelucrăm fotografiile pentru a crea o multitudine de efecte.

Pentru a ne facilita lucrările mai complexe de prelucrare, această imprimantă dispune și de un conector HDMI prin care putem vizualiza pe un ecran mult mai mare respectivele imagini.

La ora actuală, există pe piață o grămadă de modele de telefoane ce dispun de camere foto din ce în ce mai performante. În condițiile în care vă folosiți de acest lucru, vă recomand achiziționarea unui adaptor Bluetooth dedicat acestei imprimante, cu ajutorul căruia vă puteți imprima fotografiile proaspăt realizate, direct din telefon, fără a mai fi nevoie să folosiți cablul de date sau să umblați cu carduri de memorie.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preț:** N/A

USB 4-in-1 Webcam

Zilele toride încă nu se dau duse, așa că, în lipsa unui aparat de aer condiționat prin apropiere, vi se propune utilizarea acestui webcam multifuncțional. Partea interesantă este că poate oferi o stare de confort atunci când stați de vorbă cu cineva pe internet. Așadar, avem imagine, avem sunet grație unui microfon încorporat, avem și lumină în cazul în care ne petrecem seara în fața ecranului și mai avem și un mini-ventilator cu care vă puteți răcori. Toate acestea prin simpla conectare a acestui multifuncțional la unul din porturile USB. Nu uitați și de efectele create: plete în vânt, iluminare romantică, totul ca să pozați cât mai bine în fața prietenilor pe net. Of, of căldura asta.



LG KP265



După succesele răsunătoare obținute cu modelele Prada sau Viewty, cei de la LG au mai scăzut puțin turația motoarelor, iar acest lucru s-a făcut simțit foarte rapid. Modelul KP265 este rezultatul acestei decelerări și merită băgat în seamă. Evident, e posibil ca aceasta să reprezinte liniștea dinaintea furtunii, când cei de la LG ne vor „lovi" din nou cu încă un device ce va atrage admirația cel puțin la fel de mult ca și în cazul modelelor mai sus amintite. În orice caz, bătălia pe acest segment de terminale mobile este destul de acerbă. Poate modelul LG KP265 va avea sorți mai mari de izbândă datorită unei politici mult mai dure în ceea ce privește prețul de achiziție. La capitolul design putem spune că nu suntem complet impresionați, iar în ceea ce privește „motorul" de sub „carcasă", nici acesta nu este foarte nărăvaș. Exceptând funcțiile clasice, mai avem la dispoziție și un player audio cu suport pentru cele mai cunoscute formate audio, alături de un conector audio de tip jack de 3,5 mm, lucru pe care de altfel în apreciez. În acest fel nu simt acea obligativitate de a folosi sistemul de „mâini libere" pe care alți producători de telefoane mi-l bagă... în urechi. Așa ni se oferă o libertate mai mare și se pot folosi orice perechi de căști dorite de utilizator. Memoria internă nu este foarte îndestulătoare, de aceea și producătorii oferă suport pentru carduri de memorie microSD de până la 4 GB.

Specificații

- Rețele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 96 x 46 x 17 mm
- Greutate: 90 grame
- Ecran: TFT – 256.000 culori, 128 x 160 pixeli
- Cameră foto: 1.3 MP, 1280 x 1024 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC+, WMA, MP4
- Transfer date: GPRS
- Mesagerie: SMS, MMS
- Bluetooth: DA, v1.2
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: NU
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh
- Stand-by: până la 300 de ore
- Talk time: maximum 3 ore

Leadtek WinFast ExDTV 2300 H

Compania Leadtek a lansat un device dedicat posesorilor de laptopuri care sunt fani ai programelor TV. Portul Express Card este singurul de care aveți nevoie pentru a vă bucura de această minunăție. Nu mai surprinde pe nimeni faptul că acum TV tunerele sunt de tip hibrid, având posibilitatea de a recepționa atât semnal analogic, cât și digital de tip DVB-T. Chiar dacă vorbim de un device mobil, calitatea nu are nimic de-a face cu acest lucru. Totul e să aveți o sursă bună de semnal TV. În diferite situații puteți prefera să utilizați alte surse de semnal audio-video cum ar fi camere video, console, DVD playere. Se oferă și conectica potrivită pentru astfel de situații. Fiind vorba de un device destinat calculatorului, evident există și o interfață software, care în acest caz ne permite atât vizualizarea, cât și editarea de materiale audio-video.



Ofertant: PCCenter.ro, **Preț:** N/A

Belkin Travel Power Adapter

Din ce în ce mai multe companii le oferă clienților diverse echipamente personalizate astfel încât să fie cât mai ușor de utilizat și transportat în cazul în care aceștia le iau cu ei în călătorii. Pentru posesorii de notebook-uri, cei de la Belkin oferă de această dată un alimentator ce poate furniza energie electrică pentru orice tip de notebook, indiferent de tipul de conector necesar acestui lucru.

Avantajul utilizării unui astfel de device este în primul rând portabilitatea. Îl puteți folosi în locațiile fixe, unde există o sursă de curent electric, indiferent unde v-ați afla. Dacă vă aflați însă în mișcare, atunci apelați la adaptorul de 12V ce vă permite să vă conectați la priza de brichetă a autoturismului. În afară de alimentarea /încărcarea acumulatorului laptopului, acest alimentator dispune și de un conector asemănător unui port USB ce oferă o tensiune de 5 volți, suficienți pentru a vă alimenta un MP3 player, un telefon mobil, un PDA sau orice alt device ce folosește această tensiune pentru alimentare.

Reglarea tensiunii de alimentare, cât și adaptorul potrivit laptopului vostru se face prin intermediul unor capete interschimbabile ce se livrează împreună cu acest alimentator. În cazul în care vă faceți probleme la cântar, ei bine să știți că acest produs cântărește în jur de 400 de grame.







Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 329 Lei

Sonim XP1

Sunt sigur că la noi acest brand nu prea și-a făcut simțită prezența, motiv pentru care nici performanțele produselor sale nu ne sunt cunoscute. Modelul XP1, cunoscut și sub denumirea de JCB Tough Phone, este dedicat unui segment foarte restrâns de utilizatori care activează permanent în împrejurări mult mai dure decât de obicei. În ciuda sistemului de protecție la șocuri sau la umezeală, designul acestui telefon este încă destul de atrăgător. Funcțiile incluse sunt cele standard, la care se adaugă unele mai potrivite unui mediu mai activ, cum ar fi cronometru, calculator, temporizator și multe altele.



Specificații

- Rețele: GSM GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 114 x 50 x 22 mm
- Greutate: 130 grame
- Ecran: TFT - 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
- Cameră foto: NU
- Sunet: Polifonic, MP3, WAV
- Transfer date: GPRS
- Mesagerie: SMS
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- Port USB: DA, doar pentru alimentare
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 200 de ore
- Talk time: maximum 5 ore

Samsung F480

Jocurile Olimpice sunt omniprezente în acest moment, iar compania Samsung, ca sponsor al acestui eveniment, a făcut oferte speciale pentru o întreagă listă de produse. Printre acestea se numără şi telefonul F480, ce are în dotare noua tehnologie TouchWiz şi fel de fel de widget-uri ce permit o personalizare mult mai amănunţită a telefonului, după gusturile utilizatorilor. Navigarea prin meniuri se face mult mai uşor datorită ecranului sensibil la atingere care merge mână-n mână cu designul acestuia. Funcţia TouchWiz este legată şi de camera foto. Pe lângă cei 5 megapixeli, această funcţie lucrează îndeaproape cu stabilizatorul de imagine şi funcţia de detecţie a feţei. Samsung F480 dispune de 250 MB de memorie internă, iar la achiziţionare veţi primi şi un card de memorie de 8 GB, numai buni pentru a fi încărcaţi cu muzică, poze şi clipuri video.



Specificaţii

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 HSDPA 2100
- Dimensiuni: 99 x 55 x 12 mm
- Greutate: 100 grame
- Ecran: TFT – touchscreen – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2592 x 1944 pixeli, autofocus
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, AAC+, WMA
- Transfer date: GPRS – class 12, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Mesagerie Instant
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Suport Java: DA
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- Port USB: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1000 mAh
- Stand-by: până la 250 de ore
- Talk time: maximum 3 ore

Logitech Pure-Fi Dream

În locuinţele multora dintre noi se găsesc aparate electronice care de-a lungul vremii au devenit lucruri atât de banale încât practic ar apărea un sentiment foarte ciudat dacă acestea nu ar mai fi în jurul nostru. Unele dintre acestea sunt celebrele mini aparate de radio folosite şi pe post de ceas deşteptător. Mai urât e atunci când se ia curentul şi ceasul afişat nu mai coincide cu realitatea, dar asta e o altă poveste. Aşadar, îl potrivim de cu seară, ca dimineaţa să ne trezească în cele mai multe cazuri destul de brutal pe ritmurile melodiilor difuzate de posturile locale de radio. Deseori, aceste ceasuri deşteptătoare îşi iau dimineaţa binemeritatele lovituri în căutarea noastră disperată de a găsi butonul „snooze". Pe aceeaşi idee au mers şi cei de la Logitech când au conceput acest nou produs, cu dorinţa de a adăuga câteva elemente ce ţin de moda actuală. De exemplu, alături de recepţia posturilor de radio s-a adăugat şi suport pentru a conecta un iPod, în locul unui speaker, care de cele mai multe ori suna ca dintr-o găleată, au fost instalate câteva difuzoare Hi-Fi ce pot oferi sunet şi surround de o calitate deosebită, plus o telecomandă ce-şi luminează tastele pentru a fi mai simplu de operat seara. Totuşi cel mai impresionant element de atracţie este însuşi butonul „snooze". Dacă până acum a tot fost lovit cu ură, acum nici nu mai este nevoie să îl atingem. Producătorii au conştientizat acest lucru şi au inclus un senzor de mişcare, care face ca la o simplă mişcare a mâinii deasupra device-ului să se obţină acelaşi efect. Nu de alta, dar fără această funcţie ar fi trebuit să ne culegem în fiecare dimineaţă iPod-ul de pe jos.

Logitech Pure-Fi Dream are la baza sa un ecran LCD pe care pot fi afişate diverse informaţii: de la numele melodiei ce rulează de pe iPod, la postul de radio favorit sau ora exactă. Ecranul poate fi setat astfel încât intensitatea luminoasă a acestuia să se regleze automat în funcţie de gradul de iluminare a camerei în care este amplasat acest device. Peste tot numai tehnologie.



Ofertant: Partenerii Logitech, **Preţ:** 685 Lei

Belkin Laptop Cooling Pad

Preţurile notebook-urilor sunt în continuă scădere, aşa că tot mai mulţi utilizatori se gândesc să achiziţioneze un astfel de produs. În foarte multe cazuri, notebook-ul devine automat substitutul vechiului PC. Totuşi pentru a oferi performanţe cât mai apropiate de cele care se obţin pe calculatoare desktop, producătorii au fost nevoiţi să includă în carcasele laptopurilor din ce în ce mai mici, componente din ce în ce mai multe şi mai performante. Toate acestea au ca rezultat un consum ceva mai mare de energie şi o creştere a temperaturii generate de acestea. În cele mai multe cazuri, ţinem notebook-ul în braţe sau pe genunchi. Acest lucru nu este neapărat deranjant, însă după un timp, când începe să se emane o cantitate foarte mare de căldură, menţinerea sa în aceeaşi poziţie devine uşor neconfortabilă.

Compania Belkin a realizat un dispozitiv cu o formă mai deosebită ce ajută la susţinerea laptopului într-o poziţie mai comodă şi în acelaşi timp la ventilarea mai uşoară a acestuia. Totuşi pentru o aerisire şi mai bună a bazei



laptopului, producătorii au inclus în centrul pad-ului un mic ventilator ce se alimentează direct dintr-unul din porturile USB ale laptopului.

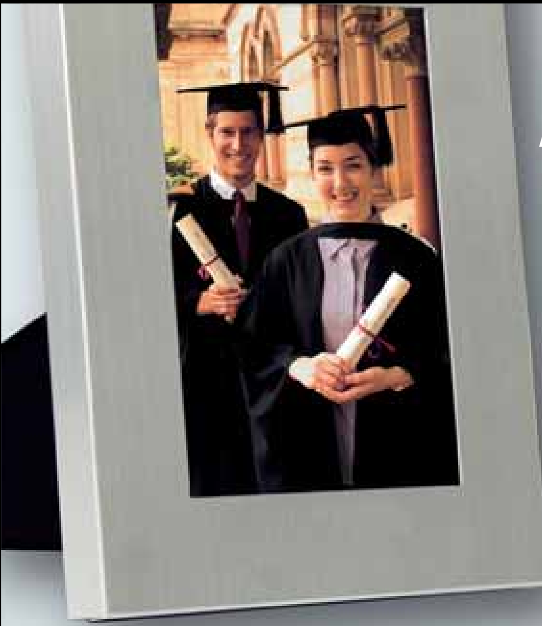
La transport, cablul necesar alimentării acestui ventilator se stochează într-o zonă specială aflată la baza acestui suport.

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 82 Lei

■ **BogdanS**



Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
Ultra I6020
Procesor: Intel® Core™2 Quad Q9300
Placă de bază: Gigabyte socket 775 chipset P31
Memorie: DDR2 4GB 800MHz Kingston
HDD: 1 TB SATA II
Unitate optică: DVDRW Dual Layer
Placă video: Gigabyte 8600GT 256MB
Carcasă: Chieftec 350W DG-01BD-U
Kit: Microsoft Wireless Laser Desktop 6000
intel Core 2 Quad inside
Quad-core. Unmatched.
intel Core 2 Quad
Cu până la 54% performanțe mai bune în aplicațiile multimedia, prelucrarea fișierelor video digitale, fotografiilor sau muzicii !
Cu până la 53% performanțe mai bune când vă bucurați de cele mai noi, de înaltă performanță, jocuri 3D !
Noul Windows Vista este optimizat pentru a beneficia de performanțele procesoarelor Intel Core 2 Quad !
Până la 8MB L2 Cache și 1066MHz FSB care furnizează o experiență de neegalat în cazul multitasking (lucrul cu mai multe aplicații în același timp)
Intel®, Intel Logo®, Intel Core™ și Core™ Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau subsidiarele acesteia din Statele Unite și din alte țări. Performanțele pot să difere în funcție de configurația sistemului și de aplicații folosite.



Amintiri la vedere

În această perioadă, concediile multora dintre noi se apropie cu paşi repezi de final. O grămadă de amintiri frumoase stau mărturie pentru o vacanţă de neuitat. Revederea cu colegii şi prietenii este un motiv în plus pentru a ne bucura de sfârşitul verii. Cum e şi normal, tehnologia e pretutindeni şi dacă am început acest sezon estival cu recomandări pentru o cameră foto mică, uşoară şi accesibilă ca preţ, acum vreau să vă sugerez o modalitate simplă de a vă păstra vii amintirile frumoase pentru o perioadă mai lungă de timp, cu ajutorul ramelor foto digitale. Există o varietate de modele, care mai de care mai asemănătoare cu ramele foto clasice din care vă zâmbesc frumos chipurile extrem de tinere ale părinţilor voştri. Foarte frumos, însă într-o ramă clasică puteţi pune doar o singură fotografie. Ramele foto digitale dispun de un ecran LCD şi de un cititor de carduri. Unele dintre ele au chiar şi memorie internă, funcţii de redare audio – video şi chiar o mini-telecomandă. Odată „încărcate" cu fotografiile din vacanţă, la anumite intervale de timp, aceste rame pot schimba imaginea afişată. În acest fel, ne putem aduce aminte tot timpul de mult mai multe locuri şi de lucruri plăcute din viaţa noastră. Cu siguranţă, şi prietenii vor fi mult mai impresionaţi de aceste rame foto digitale, mai ales că se fac mult mai uşor remarcate, indiferent că e zi sau e seară. Totul e să le aşezaţi strategic ;). Şi acum... la treabă, gata cu distracţia.

■ **BogdanS**

Sony DPF-V700BT

1



Produsele Sony au impresionat întotdeauna. Chiar şi în acest domeniu, brand-ul Sony impune noi funcţionalităţi. Sony DPF-V700BT este o ramă foto ce dispune de un ecran LCD cu unghiuri de vizibilitate foarte mari, dar şi de funcţii ce vă pot ajuta să o utilizaţi mai simplu. În afară de cititorul clasic de carduri, memoria sa internă de 512 MB mai poate fi „hrănită" cu fotografii recepţionate de la diverse device-uri prin intermediul senzorului Bluetooth încorporat. Astfel, o poză făcută cu telefonul poate fi rapid pusă în valoare. De asemenea, există şi posibilitatea de a viziona fotografiile şi pe un LCD TV sau o plasmă prin intermediul conectorului HDMI inclus.

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 800 x 480 dpi
Memorie internă: 512 MB

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 675 Lei

LG PF391

2



Cei care admiră brand-ul coreean LG pot alege o ramă foto ceva mai măricică din punct de vedere al dimensiunilor, dar foarte atractivă ca design. Memoria internă de 256 MB poate fi încărcată atât cu ajutorul cardurilor de memorie, cât şi prin intermediul portului USB inclus. În afară de formatul JPEG al fotografiilor, se mai pot încărca şi reda fişiere de tip MP3 sau MPEG4. Avantajul acestui model este dat şi de acumulatorul inclus ce-i poate asigura o bună funcţionare pentru aproximativ o oră.

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 8 inchi
Rezoluţie display: 800 x 480 dpi
Memorie internă: 256 MB

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 449 Lei

Samsung SPF-72H

3



Modelul de ramă foto al celor de la Samsung vrea să se remarce prin efectele speciale ce pot fi aplicate fotografiilor. Astfel, trecerea de la o fotografie la alta nu se face într-un mod sec şi banal, ci printr-un set de efecte ce generează un soi de animaţie, făcând ca vizualizarea pozelor să fie mult mai impresionantă.

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 800 x 480 dpi
Memorie internă: 128 MB

Ofertant: Partenerii Samsung, **Preţ:** 323 Lei

Philips 7FF2FPA

4



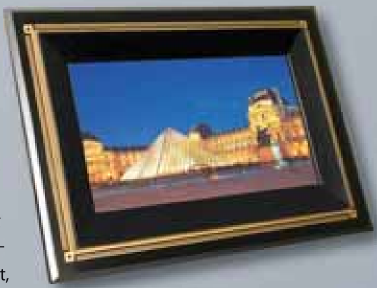
Dacă în general iubiţi lucrurile simpliste, cu un aer uşor modernist, acest model de ramă vi se potriveşte de minune. Combinaţia de metal şi sticlă creează un efect foarte plăcut de eleganţă ce nu face notă discordantă cu alte obiecte de decor. Şi în cazul acestui produs putem vorbi de o calitate deosebită a imaginii datorită unor valori ceva mai ridicate ale contrastului. Pentru a nu vă deranja în anumite momente ale zilei, rama poate fi programată să fie activă doar într-un anumit interval orar definit de utilizator.

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 800 x 480 dpi
Memorie internă: 16 MB

Ofertant: Partenerii Philips, **Preţ:** 339 Lei

Transcend T710

Primul model de ramă foto al unei companii ce are ca obiect principal de activitate dispozitive de stocare şi memorii era imposibil să nu dea clasă concurenţei. Aceasta dispune de nu mai puţin de 1 GB de memorie internă, fapt ce ne permite să stocăm o cantitate impresionantă de fotografii şi fişiere audio/video. Pentru un rezultat de efect, acest produs poate reda melodii în format AVI sau MP3 în timp ce pe ecran sunt rulate fotografiile din excursii. Sau pot fi afişate scurte clipuri video format AVI sau MOV ce au fost înregistrate cu camera foto sau telefonul mobil.



5

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 480 x 234 dpi
Memorie internă: 1 GB

Ofertant: Partenerii Transcend, **Preţ:** 375 Lei

Parrot Photo Viewer 7

Un produs mai deosebit destinat în special celor mai conservatori, cu gusturi mai rafinate. Acest lucru reiese din inserţiile din piele în diverse modele ce înconjoară foarte elegant ecranul LCD. În afară de funcţia clasică de afişare a fotografiilor nu mai găsim alte brizbrizuri, ci doar opţiunea de transmitere de conţinut foto prin sistem wireless graţie unui modul Bluetooth încorporat.



6

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 720 x 480 dpi
Memorie internă: 64 MB

Ofertant: Partenerii Parrot, **Preţ:** 507 Lei

Kodak SV-710

Se vede că cei la Kodak sunt de mult timp în branşă şi pot să ofere produse care să satisfacă orice fel de client. De exemplu, acest model de ramă foto dispune de un cititor de carduri capabil să extragă fotografii stocate pe orice tip de card de memorie. Nici interfaţa USB nu este uitată. Tot ce aveţi de făcut este să „dotaţi” această ramă cu orice card de memorie pentru că despre memorie internă nu prea avem ce spune.



7

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 480 x 234 dpi
Memorie internă: –

Ofertant: Partenerii Kodak, **Preţ:** 399 Lei

AgfaPhoto AF5075

Avantajul major al acestui produs este uşurinţa în operare. Nu trebuie apăsate foarte multe butoane, nu trebuie făcute prea multe setări, ci devine operaţional din câteva mişcări. AgfaPhoto AF5075 este o ramă simplă, personalizabilă datorită feţelor interschimbabile şi care are în dotare chiar şi o telecomandă. Din păcate, acceptă doar formatul de poze JPG, însă preţul este rezonabil.



8

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 480 x 234 dpi
Memorie internă: –

Ofertant: Partenerii Agfa, **Preţ:** 275 Lei

Lite-On Cenomax F7024B

Cenomax este o nouă divizie a companiei Lite-On, ce doreşte să se orienteze către produse gen foto-video. La fel ca şi în cazul altor modele, şi acesta dispune de opţiunea ce-i permite schimbarea cadrelor pentru a fi mai simplu de asortat cu elementele de mobilier din locuinţă. Datorită unui sistem de susţinere reglabil, această ramă poate fi aşezată atât pe plan orizontal, cât şi vertical. Totul depinde de fotografiile pe care doriţi să le afişaţi pe ecran.



9

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 480 x 234 dpi
Memorie internă: –

Ofertant: Partenerii Lite-On, **Preţ:** 280 Lei

Aiptek Picasso

Dacă sunteţi în pană de idei pentru un cadou destinat unei persoane dragi, acest produs este cât se poate de potrivit. Datorită liniilor sale simple şi unui contur transparent, se potriveşte perfect pe colţul unui birou de lucru. Nu ocupă foarte mult spaţiu, nu este un element ce distrage atenţia şi astfel vă asiguraţi că în permanenţă se gândeşte cineva la voi.



10

SPECIFICAŢII:
Diagonală: 7 inchi
Rezoluţie display: 480 x 234 dpi
Memorie internă: –

Ofertant: Distribuitorii Aiptek, **Preţ:** 389 Lei

BenQ Joybook A53

Ieşi din casă, lucrează... outdoor



Fiecare dintre noi deţine un obiect care îi este mai aproape de suflet. Unii iubesc la nebunie autoturismele, alţii adoră operele de artă, iar alţii... calculatoarele. Pentru oricare dintre aceste lucruri, indiferent ce cheltuială ar fi necesară pentru întreţinerea lor, am găsit rapid o justificare. Pe o idee asemănătoare bănuiesc că au mizat şi cei de la BenQ atunci când au conceput designul acestui notebook. De cele mai multe ori, în timp, lucrurile se uzează. BenQ Joybook A53 se bazeză întocmai pe acest lucru. Producătorul a integrat în design fel de fel de linii şi liniuţe ce par a fi mici zgârieturi, care atrag foarte uşor atenţia. Ei bine, efectul este unul deosebit şi de-a dreptul interesant.

Acest model de notebook se va potrivi de minune pentru cei care au lucrat extrem de mult pe un descktop sau, mai precis, pe tastatura lui. Pentru a nu crea disconfort, A53 este construit cu o tastatură completă ce dispune de taste full size şi evident nelipsitele (pentru unii) taste numerice. Dimensiunea lor şi spaţierea dintre ele ajută ca tastarea să se facă foarte confortabil.

Joybook A53 include un ecran de 15,4 inchi cu o rezoluţie nativă de 1280 x 800 şi dispune de o tehnologie exclusivistă BenQ, UltraVivid. Acest lucru se remarcă imediat ce îl priveşti. Imaginea este mult mai strălucitoare, contrastul este şi el foarte bun, iar dacă vreţi să rulaţi şi filmuleţe sau joculeţe, atunci să ştiţi că cei 8 ms ce reprezintă timpul de răspuns o să-şi facă treaba numaidecât.

Acum mai toate modele de notebook-uri au în dotare un webcam şi un microfon încorporat. Se pare că lumea a început să agreeze acest gen de comunicare. Nici acest model de notebook nu face excepţie de la această regulă. Ba mai mult, sunetul capturat de microfon este automat filtrat de eventuale zgomote de fond pentru a vă face mult mai uşor înţeleşi de către ceilalţi participanţi la video-chat.

BenQ Joybook A53 se livrează împreună cu un sistem de operare deja clasic, Windows Vista. Pentru o bună funcţionare a aplicaţiilor, la datorie stă un procesor Intel Core 2 Duo T7250. Nu la fel de încântat sunt de memoria inclusă sau, mai bine zis, de cantitatea ei. Cei 512 MB sunt rezonabili, însă 1 sau chiar 2 GB ar face ca aplicaţiile să ruleze mult mai în largul lor. Tot la capitolul componente, bifăm în listă şi chipset-ul grafic SiS Mirage ce poate „rupe" din memoria sistemului până la 256 MB. Celelalte componente vitale există, tot ce avem de făcut este să le strigăm la raport: placă de reţea 10/100, placă de reţea wireless compatibilă cu standardul 802l11 b şi g, modem dial-up etc.





Un alt element ce vă poate face să alegeţi un astfel de notebook este rezistenţa fizică. Spre deosebire de alte notebook-uri, A53 rezistă mult mai bine la variaţii foarte mari de temperatură, la vibraţii şi chiar la o greutate aproape dublă ce poate fi aşezată pe el. Pregătit pentru un mic război.

Acumulatorul este Li-ion de 4800 mAh format din 6 celule. El este proiectat să susţină laptopul în viaţă în condiţii de lucru obişnuite aproximativ 2,5 ore. Totul depinde de setările făcute de utilizator şi de aplicaţia de power management.

Ofertant: Partenerii BenQ, **Preţ:** 2049 Lei

Canon Pixma MP610

All in One Plus



De obicei, imprimantele de tip all-in-one sunt concepute să lucreze foarte bine atunci când e vorba de scanat, copiat sau imprimat documente. Acest model MP610 iese în evidenţă pentru că poate să imprime la o calitate deosebită chiar şi fotografii format standard 4 x 6".

Lucrul cu această imprimantă este foarte simplu. Cei de la Canon au încercat pe cât posibil să elimine din multitudinea de butoane şi au facilitat navigarea prin meniuri cu ajutorul unei rotiţe de scroll. Toată operaţiunea este monitorizată pe un display LCD color destul de mic ca dimensiuni, dar care te ajută să îţi faci treaba foarte rapid. Apropo de rapid, viteza de imprimare este una ce bate chiar şi o imprimantă laser: 31 de pagini pe minut tipărite alb-negru şi alte 24 de pagini pe minut în format color. Dacă trecem la fotografii, ei bine, o poză e tipărită în maximum 21 de secunde. Informaţiile ce vor fi tipărite se pot trimite atât dintr-un calculator, cât şi direct de pe carduri de memorie sau wireless de la orice device cu Bluetooth.

Ofertant: Complet Electroserv, **Preţ:** 568 Lei

NZXT Lexa Blackline

O nouă linie vestimentară



Există oameni care pur şi simplu nu se pot mulţumi cu obişnuitul. Orice lucru le pică în mâini automat capătă o altă formă. În orice caz, e cel mai simplu mod de a te face remarcat. Şi la calculatoare situaţia e cam aceeaşi. Mulţi vor să iasă în evidenţă, însă foarte puţini au şi posibilitatea sau îndemânarea de a realiza acest lucru. Pentru aceştia şi nu numai, există kit-uri gata personalizate pentru a atrage atenţia. Şi această carcasă este menită acestui scop. Este „tunată" în aşa fel încât să atragă atenţia pe de o parte şi să obţină performanţe mai bune, pe cealaltă. Alături de designul său mai deosebit, cu liniile sale rotunjite, această carcasă oferă suficient spaţiu pentru toate componentele, chiar dacă vorbim şi de celebrii monştri ai plăcilor video. De la prima vedere remarcăm construcţia, datorită folosirii materialelor de calitate, ceea ce e un lucru bun, însă trag la greu la capitolul cântar. NZXT Lexa Blackline adoptă sistemul fără şuruburi. Sistemul de fixare a componentelor este foarte eficient şi nu riscaţi ca, în cazul transportului, componentele să înceapă să se amestece. Există şi un sistem de ventilaţie cu patru ventilatoare incluse, ce asigură fluxul de aer necesar în interior. Marea problemă a sistemelor cu debit mare de aer sunt zgomotul şi praful. În acest caz, ambele probleme sunt rezolvate, graţie unui sistem de filtre ce nu permit ca praful să intre în interior.

Pentru curioşii nepoftiţi, producătorii au inclus şi un sistem de protecţie ce previne accesul neautorizat în interiorul carcasei.

Ofertant: Dream IT, **Preţ:** 425 Lei

Kworld E-TV Box 1920ex Hybrid

Un alt prieten al gamerilor



Cel mai recent model de tuner TV extern de la Kworld este cu adevărat impresionant. Spun acest lucru deoarece le oferă utilizatorilor o sumedenie de facilităţi la capitolul audio-video. După cum era de aşteptat, recepţionarea posturilor TV transmise şi în format digital nu mai constituie de mult o problemă pentru tunere TV, iar acest model nu face excepţie. Totuşi producătorii mizează cel mai mult pe partea de rezoluţie. Fiind un TV tuner de tip standalone, el funcţionează fără probleme fără a avea nevoie de un calculator. Totuşi poate să se folosească de monitorul acestuia pentru a reda transmisiuni la rezoluţii foarte mari. De exemplu, dacă aveţi prin preajmă un monitor full HD, cu acest TV tuner se pot urmări programe TV la o calitate deosebită. Cum la noi transmisiunea posturilor TV în format HD e încă ceva foarte rar, producătorii au inclus şi un set de cabluri adaptoare ce pot scoate tot ce e mai bun dintr-o consolă PS3 sau Wii.

O facilitate pe care nu am mai întâlnit-o la alte tunere TV externe este cea legată de sunet. Dacă monitorul la care e conectat nu dispune de un set de boxe sau nu aveţi un sistem audio pe care să îl conectaţi la un tuner TV, ei bine se poate apela la mini speaker-ul inclus. Nu este de putere foarte mare şi nici nu oferă un sunet HI-FI, dar e important că se poate asculta ceva.

Ofertant: ITDirect, **Preţ:** 244 Lei

D-Link Dir-855 Xtreme N Duo Media Router

Acoperire în mare viteză



Dorinţa utilizatorilor de a avea conexiuni la internet din ce în ce mai rapide provoacă şi producătorii de echipamente să lanseze modele tot mai performante. Cel mai recent model de router wireless de la D-Link sparge fără probleme limitele de care orice utilizator s-a lovit până în prezent. Cu ajutorul acestui router Xtreme N Duo Media se pot atinge performanţe incredibile. Datorită tehnologiei „Duo", acest router poate partaja o conexiune la internet cu mult mai mulţi utilizatori prin folosirea spectrului de frecvenţă pe 2,4 GHz şi a celui de 5 GHz. Implementarea unui sistem mai „deştept" al tehnologiei QoS permite prioritizarea traficului atât pentru clienţii pe fir, cât şi pentru cei conectaţi wireless, în funcţie de tipul de trafic pe care aceştia îl efectuează. De exemplu, întotdeauna o conexiune de tip VoIP va fi prioritară faţă de o simplă navigare pe internet. După cum spuneam, vitezele de transfer sunt esenţiale. Dacă clienţii pe fir se pot bucura de conexiuni de tip gigabit, cei care vor să fie mai liberi vor putea să obţină viteze apropiate prin folosirea adaptorului USB Xtreme N Duall Band. În această combinaţie se vor realiza practic două conexiuni independente, una pe frecvenţa de 2,4 GHz şi una pe 5 GHz. Astfel traficul este împărţit în mai multe stream-uri, obţinându-se valori mult mai mari de transfer al datelor, chiar de la o distanţă mult mai mare. Totuşi, chiar şi fără acest adaptor, toţi utilizatorii care dispun de un modul wireless fie el din categoria A, B, G sau chiar N se pot bucura de avantajele unei conexiuni rapide la internet. Acest model de router poate fi monitorizat mult mai simplu şi prin intermediul unui ecran LCD. Aici sunt afişaţi toţi parametrii ce ţin de conexiunea la internet, ratele de transfer pe care le realizează fiecare utilizator, eventualele probleme ce sunt raportate în lista de log-uri a router-ului plus multe altele. Limitarea şi securizarea accesului utilizatorilor se fac prin intermediul criptării WPA sau WPA2. Dir-855 Xtreme N Duo Media Router face şi el parte din seria echipamentelor „verzi" menite să protejeze mediul prin reducerea semnificativă a consumului de energie.

Ofertant: Partenerii D-Link, **Preţ:** 765 LEI

BenQ V2400W

O poveste frumoasă





Centrul de atracție al oricărui birou este chiar monitorul ce stă pe el. Cu acest BenQ V2400W, termenul „atracție" primește o nouă conotație. Combinația foarte reușită între tehnologie și design face din acest monitor un produs extrem de atrăgător. Conceptul Kinergy design stă la baza întregului proiect. Efectul astfel obținut împreună cu designul elegant și simplu fac din acest monitor o alegere reușită. Prin formatul său, se dorește a fi cel mai subțire monitor LCD de 24 de țoli. Dacă acest lucru vi se pare ciudat, ei bine notați faptul că, la margini, acest monitor măsoară doar 24 de mm. Grație tehnologiei DCR, se pot obține imagini mult mai realiste prin controlul automat și dinamic al contrastului. Fiind vorba de un monitor foarte „fățos", ar fi fost ciudat dacă am fi vorbit de rezoluții native mai mici de 1920 x 1200. Dacă aveți la îndemână un device audio-video ce dispune de conector HDMI, ar fi păcat să nu îl conectați la acest monitor.

În ciuda dimensiunilor sale, vorbim de un timp de răspuns de 2 ms în format GTG și 5 ms de la alb la negru. O valoare foarte bună dacă ținem cont că gamerii sau melomanii au avut mult de suferit la acest capitol.

Ofertant: Partenerii BenQ, **Preț:** 1599 Lei

Linksys RangePlus Wireless Router WRT110

Internet sharing într-un minut

Fratele mai mic al gigantului mondial în ale rețelisticii lansează pe piață un nou model de router care, deși nu pare, are și funcții wireless. Designul său este foarte atrăgător, în ciuda simplicității aparente. Spre deosebire de alte router-e, acesta se configurează din câteva clicuri. Performanțele sale în materie de wireless sunt de remarcat. Marea problemă a device-urilor de tip wireless sunt reflexiile. Acestea afectează performanțele transmisiilor și automat se obțin rate mai mici de transmitere. Linksys WRT110 dispune de tehnologia deșteaptă MIMO (multiple in, multiple out) care se folosește de aceste reflexii întocmai pentru a crește performanțele și pentru a elimina așa-numitele zone moarte. Dacă clienții fără fir nu dispun de echipamente compatibile MIMO, pot funcționa pe standardele B, G sau N foarte bine.

Ofertant: Twister.ro, **Preț:** 239 Lei



Samsung S830

O vacanță în mii de imagini



Dacă încă nu ați plecat în vacanță, nu e prea târziu să vă aduc aminte să nu uitați de camera foto sau... poate să achiziționați una nouă, mai performantă. De curând mi-a atras atenția modelul S830 al celor de la Samsung. Este o cameră foto de mici dimensiuni, extrem de simplu de folosit și cu ai săi 8,1 megapixeli aveți loc garantat să surprindeți o grămadă de detalii. Deși camera nu are prea multe butoane pe care să fiți nevoiți să apăsați, există totuși și modul manual în care cei mai cunoscători pot să își bage nasul să lucreze cu setări personalizate. Pentru cazuri mai deosebite, Samsung S830 oferă și posibilitatea de a înregistra clipuri video la rezoluție VGA, la 30 de fps-uri codate în format MPEG-4. Valoarea zoom-ului optic este de doar 3x, o valoare destul de mică ținând cont de tehnologia disponibilă în jurul nostru. Dacă zoom-ul nu este punctul său forte, poate vă atrage mai ușor cu ecranul LCD de 2,7". Cu ajutorul său se pot observa mult mai ușor eventuale evenimente interesante. Camera nu este „legată" de un model de acumulator dedicat, ci poate fi alimentată în cazuri de urgență și cu două baterii alcaline sau doi acumulatori de 1,5V de tip AA.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preț:** 298 Lei

Linksys Wireless PTZ Internet Camera

Imagini live oriunde în lume

Pentru a monitoriza o anumită zonă sau pentru a arăta lumii imagini dintr-o locație inedită, nu mai sunt necesare echipamente sofisticate și scumpe, ci doar un simplu device ca acest model WCV200 al celor de la Linksys. Spre deosebire de o cameră IP obișnuită, aceasta poate să execute mișcări de rotație de maximum 67 de grade atât spre stânga, cât și spre dreapta și 34 de grade pe direcția sus-jos. Atât managementul camerei, cât și vizualizarea imaginilor live se fac printr-o simplă interfață web. Printre facilitățile camerei includem pe listă și opțiunea de „pază", opțiune ce poate declanșa o alarmă sau trimite imagini direct într-un cont de FTP sau e-mail prin simpla detectare a mișcării într-o anumită zonă. Camera poate oferi imagini la o rezoluție maximă de 640x480 codate MPEG-4, iar la nevoie stream-ul în cauză poate conține și sunet.

Linksys WVC200 poate fi accesată atât prin fir, cât și wireless, iar transmisia poate fi urmărită de până la 10 utilizatori în același timp.

Ofertant: Twister.ro, **Preț:** 849 Lei





NorthQ 3580 Siberian Tiger Water Cooler

Dacă nu pe aer, atunci pe apă, sau ambele

În zilele toride de vară, sistemele clasice de răcire ale calculatoarelor, pe bază de ventilatoare și heatpipe-uri își pierd încet, încet din eficiență. NorthQ 3580 este un cooler dedicat procesoarelor de ultimă generație ce folosește un lichid ca sistem de răcire . Acesta este un circuit „închis" și practic nu e nevoie de diplomă de inginer pentru a-l instala. El este compus dintr-o bază de cupru ce se montează pe procesor și în care se găsesc o mică pompă și un radiator cu ventilator ce se montează în afara carcasei. Legătura dintre ele este realizată printr-un set de furtunașe ce conduc lichidul de răcire. Întregul sistem este închis etanș, astfel că nu mai trebuie să ne facem griji cu problemele cauzate de nivelul lichidului din instalație.

Ofertant: Partenerii NorthQ, **Preț:** 327 Lei

Saitek Pro Flight Yoke System & Saitek Pro Flight Rudder Pedals

Controlează incontrolabilul

Am lăudat acest controller nu demult și pe bună dreptate. De această dată vreau să întăresc și mai mult acele afirmații grație noului element ce a apărut în peisaj. După cum era și firesc, un pasionat s-ar simți „incomplet" în propriul cockpit home made dacă nu ar avea la îndemână întreg arsenalul. Varianta Saitek Pro Flight Yoke System poate fi completată cu o serie de pedale Saitek Pro Flight Rudder Pedals. Pentru a simula cât mai bine tehnicile de pilot, jucătorul are nevoie și de aceste pedale cu 3 axe. Cu ajutorul lor se pot realiza manevre mult mai precise și loviturí mult mai exacte. Pedalele sunt complet ajustabile atât după stilul fiecărui jucător, cât și după mărimea piciorului. Pentru a evita eventualele rateuri, suprafața de contact este acoperită cu un material anti-alunecare.

Cu așa echipamente ți-e mai mare dragul să îți iei brevetul de pilot... virtual.





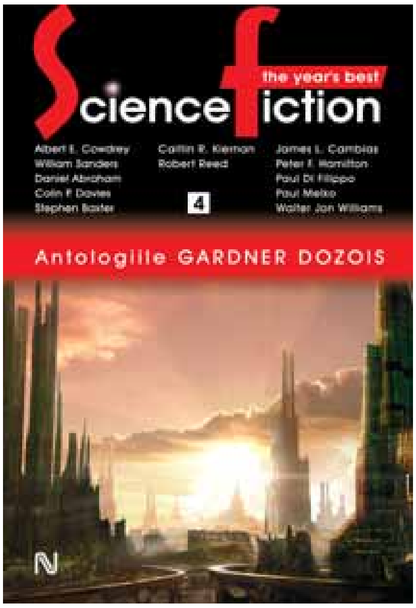
Ofertant:PC-Coolers.ro, Preț Saitek Pro Flight Yoke System: 469 Lei, Preț Saitek Pro Flight Rudder Pedals: 455 Lei

Titlu: Antologiile Gardner Dozois, vol. 4 (The Year's Best Science Fiction #4)

Autori: Albert E. Cowdrey, William Sanders, Daniel Abraham, Colin P. Davies, Stephen Baxter, Caitlin R. Kiernan, Robert Reed, James L. Cambias, Eleanor Arnason, Peter F. Hamilton, Paul Di Filippo, Paul Melko şi Walter Jon Williams

Colecţie: Nautilus

Traducători: Ana-Veronica Mircea, Gabriel Stoian, Mihai-Dan Pavelescu, Alexandra Dănilă, Antuza Genescu, Laura Bocancios, Silviu Genescu



Despre editor: Editorul şi scriitorul Gardner Dozois s-a născut în 1947 la Salem, Massachusetts. Între 1984 şi 2004 a editat revista Asimov's Science Fiction şi a fost răsplătit cu cincisprezece Premii Hugo (record absolut) pentru cel mai bun editor profesionist. După retragerea de la Asimov's Science Fiction, a devenit editorul seriei de antologii The Year's Best Science Fiction, publicate anual din 1984, pentru care a primit cincisprezece Premii Locus. Ca scriitor a fost distins cu două Premii Nebula pentru povestirile The Peacemaker (1983) şi Copilul dimineţii (1984), apărută în Almanahul Anticipaţia, 1986. The Year's Best Science Fiction este considerată o „venerabilă instituţie" a SF-ului.

Prezentare: Recunoscută în unanimitate ca lectură esenţială pentru orice fan al genului, antologia The Year's Best Science Fiction ridică şi mai mult standardul de excelenţă cu care ne-a obişnuit. Povestirile adunate în acest volum îi poartă pe cititori din colţurile cele mai îndepărtate ale universului până în miezul fiinţei umane, în tărâmul zeilor sau al clipei care nu este încă. Cel mai bun loc din întreg universul unde poţi găsi povestirile care stârnesc imaginaţia şi încântă inima.

„Seria antologiilor Dozois rămâne obligatorie pentru oricine iubeşte genul SF sau doreşte pur şi simplu să-i ia pulsul actual. Volum de referinţă, spectrul larg al povestirilor şi stilurilor reprezintă o garanţie solidă că nici cel mai sofisticat cititor nu va fi dezamăgit."

■ **Publishers Weekly**

„Cine, în afara lui Dozois, poate să ofere sinteza anuală a genului şi să adune, pentru delectarea noastră, tot ce are mai bun de oferit literatura SF? O realizare extraordinară, la înălţimea căreia nu se ridică nici un alt editor din branşă. Aşteptăm următorul volum, Sir Dozois!"

■ **Danielle L. Parker**

„Dacă ar trebui să cumpăraţi doar un singur volum SF, antologia lui Dozois este răspunsul tuturor căutărilor. Cu toţii trebuie să ne plecăm fruntea în faţa lui Dozois."

■ **Best SF**



The Dark Knight

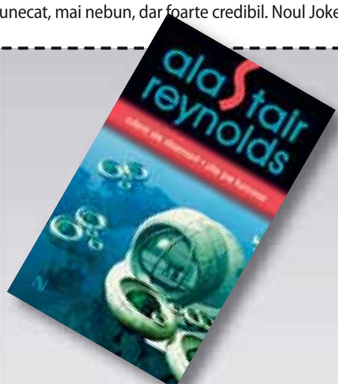
Am văzut de două ori filmul şi am ajuns la aceeaşi concluzie surprinzătoare cu care a defilat şi cioLAN: The Dark Knight îi aparţine lui Heath Ledger, atât de mult încât producătorii n-ar fi exagerat deloc dacă l-ar fi numit Joker The Movie. Sunt puţini actorii care pot da viaţă unui personaj de care să te ataşezi cât ai bate din palme, iar prestaţia lui Heath Ledger, decedat (din motive pe care nu are rost să le dezbatem) la scurt timp după încheierea filmărilor pentru The Dark Knight, reuşeşte să-ţi stârnească sentimente neaşteptate, chiar contradictorii, de la bun început. Îi condamni acţiunile, dar în acelaşi timp îi admiri perseverenţa şi logica bolnavă ce se ascunde în spatele unui plan măreţ, dar diabolic peste măsură. Comparativ cu Jack Nicholson, primul Joker, prestaţia lui Heath scoate la iveală un personaj mai întunecat, mai nebun, dar foarte credibil. Noul Joker nu se

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă una dintre cele cinci cărţi Antologiile Gardner Dozois, vol. 4 răspunzând la întrebarea:

Cu câte Premii Hugo a fost răsplătit Gardner Dozois?

- două ☐
- zece ☐
- cincisprezece ☐



Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 octombrie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna octombrie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



ține prea mult de glume. La urma urmei, este un agent al haosului cu un scop, iar nebunia ce-i guvernează acțiunile diabolice este cea mai bună armă pe care o poate avea un anti-erou dement la îndemână pentru a-și atinge scopul final. Heath este extrem de convingător în pielea unui personaj complex, malefic, care te atrage atât de mult încât la final nu te-ar deranja ca el să supraviețuiască. Însă Joker, așa cum ni-l vom aminti cu toții de acum înainte, a murit...

The Dark Knight este un film sumbru. Nu este un film la care să-ți duci copilul de opt ani, decât dacă vrei să



rămână traumatizat pe viață. În cel mai nou film din serie, vedem un Batman (Christian Bale) care nu și-a definit încă talentele super-eroice, gadgeturile sale sunt departe de a atinge perfecțiunea, iar loviturile pe care le încasează lasă urme adânci. Pentru că, vedeți voi, Batman nu se poate lăuda cu puterile supra-omenești ale lui Superman. Inventivitatea, mintea ascuțită, bicepșii și averea lui Bruce Wayne rămân ajutoarele sale de nădejde împotriva criminalilor din Gotham. Însă Joker îi va demonstra că răul îi poate atinge și adopta chiar și pe cei mai buni, dar mai ales pe el, Batman.

Așadar, nu care cumva să vă prind că-l ratați. The Dark Knight nu este doar cel mai bun film pe care ni l-a dat seria Batman, dar și unul dintre cele mai bune filme ale anului. Iar asta mulțumită lui Heath „the Joker" Ledger, al cărui geniu a transformat filmul într-o capodoperă a genului.

■ KiMO

www.mydamnchannel.com

Toți puștii își fac zilele astea canal pe mIRC sau site pe net. De ce? Pentru că un nene care a inventat cablul de rețea le-a dat voie să facă acest lucru. Iată cum tot internetul e plin de site-uri roz, cu desene cu Pikachu, bârfe despre cel mai recent rid de pe coapsele lui Britney Spears și cu muzică FAINĂ. Atât de FAINĂ încât mai ai un pic și îți tai venele numai ca să nu îți mai spună Gutză despre dujmani, mertzane sau mai știu eu ce alte probleme au maneliștii. Oricum, am dat de un nene care știe ce înseamnă să facă un website pe care să fie muzică bună. Așa că deschide repede browser-ul tău de internet și scrie cu litere mari (că merită) www.mydamnchannel.com. Stai liniștit, nimeni nu îți va fura sufletul și nimeni nu îți va ușura cardul cu promisiunea că îți trimite un fular cu Steaua pe site-ul acesta. Iar dacă totuși vor face acest lucru, spune-mi și mie să pot râde și eu.



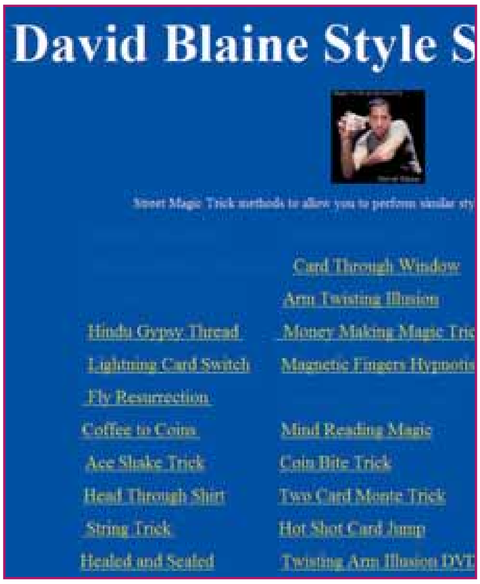


www.theyrecoming.com

Pentru cei cărora nu le țâțâie fundul în momentul în care un zombie îi mănâncă tacticos cu lingurița creierul unui cetățean, ba chiar simt un rece, dar plăcut, fior pe șira spinării, s-a inventat www.theyrecoming.com. Pe acest site, două surori declarate mare fane ale filmelor de groază s-au apucat de laborioasa muncă de a cataloga, indexa, povesti, nota și alcătui un top al tuturor filmelor de groază ale tuturor timpurilor. Așa că dacă vreodată nu veți ști la ce film să vă uitați ca să vă sară inima din piept, vedeți topul fetelor astea. Din nefericire, nu pot să bag mâna în foc că ce scriu ele acolo este conform cu realitatea, căci nu sunt o somitate în domeniul filmelor de groază. Știu, pare ceva incredibil, dar nu pot să știu chiar tot. Nu de alta, dar mă ard ăștia pe rug și eu cam am probleme cu căldura excesivă.

goodtricks.net/david-blaine-street-magic-tricks.html

Știu că nu le prea ai în materie de conversație, nu știi să spui o glumă bună sau pur și simplu nu te pricepi la cuvinte. De aceea succesul tău în societate cam lasă de dorit, iar la o chermeză ești acela care după cinci minute a rămas în coada grupului și doar râde mânzește, invidios la glumele pletosului din față, în jurul căruia gravitează cel puțin trei fete cu zâmbet larg și decolteu adânc. Știu că ai da orice să te afli în locul său, acolo, în mijlocul atenției. Nimic mai simplu! Dă-i pe spate cu fenomenalele tale șmecherii a la David Blaine. Nici măcar nu trebuie să scoți un cuvânt. Tot ce trebuie să faci este să îți confecționezi recuzita necesară et voila! One very popular nerd coming through.





Imagine trimisă de Bogdan
Rugăm suporterii să înapoieze poarta.



Imagine trimisă de Pop Caty
Don't kill me. I'll marry you.



Imagine trimisă de Paul Ionuț
Look ma, no head.



Imagine trimisă de Me Pirate
I see dead people.



Imagine trimisă de Richard
Nu ştiam de ce îmi lăcrimează ochii.



Imagine trimisă de Gaby Bucur
Watch your step. LEVEL ştie de ce.



Imagine trimisă de Luci Luci
Se dezbracă, se dezbracă?

Câştigătorul din acest număr este Bogdan

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

NEXT ISSUE

Megareportaj
Leipzig Games
Convention

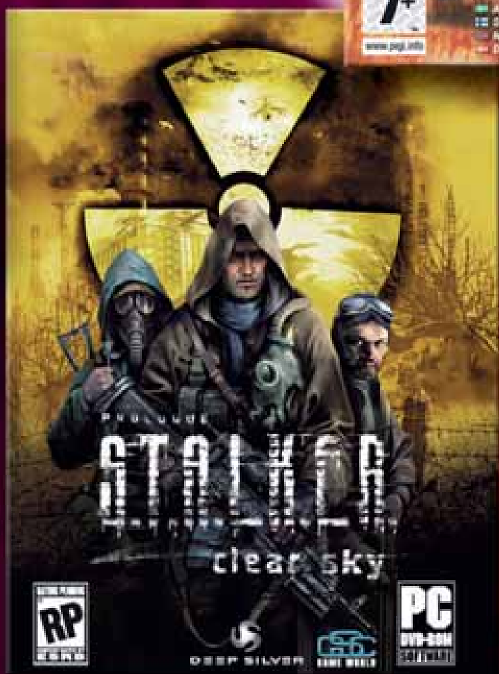


Karatiştii
din Bremen



Knocking
on Heaven's door

Cer senin, Zonă
pitorească ...
o punem de-un
picnic ?





Alege
Intel® Core™2 Quad
intel
Core™2
Quad
inside™
Quad-core.
Unmatched.
Diablo
666G
CALCULATOR
nVidia Nforce 650I SLI;
Intel® Core™2 Quad Q6600 2.4GHz;
P6N SLI-FI; 2GB DDR2 667;
320GB SATA2;
DVD±RW Dual Layer;
NX8600GTS-TD 512MB PCI-Express
1.999 lei
58.36 lei/lună
FLAMINGO
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci ale Intel Corporation din Statele Unite sau din alte țări.
FLAMINGO COMPUTERS
www.flamingo.ro / sună 08008 Call PC - 08008 22.55.72
DAE- 27.74 % pentru un credit în LEI pe 60 de luni. Prețul în lei include TVA.